виртуальные радости A·Z

компьютерная газета

№12 (12), декабрь, 2000 год • http://www.nestor.minsk.by/vr • e-mail: vr@nestor.minsk.by



Новое время выводит на сцену театра жизни новые персонажи. Легендарная Никита ушла на пенсию, стала любящей бабушкой, а на смену ей уже спешит следующее поколение — рыцари в стильных пиджаках и дорогих галстуках. Позвольте представить: герой нашего времени, мистер Hitman. Без имени, прошлого и волос на голове...

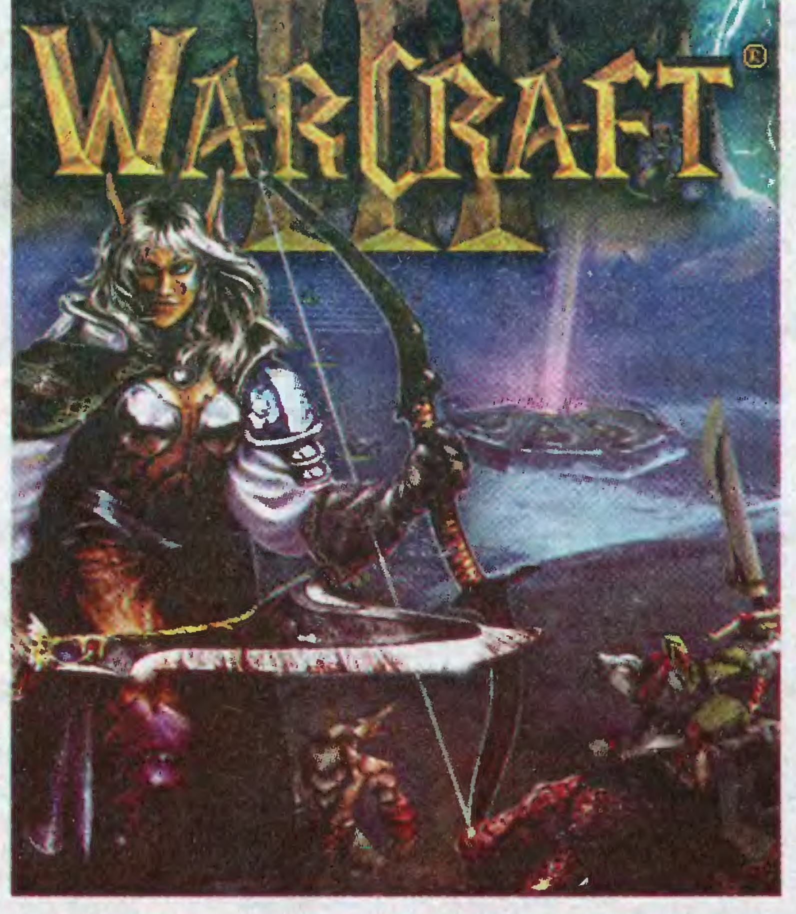












И вот, последние новости из Blizzard: продолжения "классики" не будет! Новая игра, говорят, получится гораздо интереснее

«Лувр: последнее проклятие» — типичный представитель европейского квеста. Характерная черта европейского искусства — попытка избежать голой, пустой развлекательности. Разумеется, масскульт никуда не исчезает, его полно, и "лучший квест года"— яркое тому подтверждение...



1957-й год. Советский Союз запускает на орбиту первый спутник Земли со Штырлицем на борту. Совершив несколько оборотов вокруг нашей планеты, Штырлиц вдруг оказывается... где-то в мексиканских пампасах. Спутник разбился вдребезги, и его уже ни за что не починишь, впрочем, улететь без ракетоносителя все равно бы не получилось... А значит нужно срочно придумать себе новое суперсекретное задание, а заодно и выполнить его...
Итак...

В игре представлено восемь тягачей марки Mercedes. Они отличаются друг от друга только раскраской. За рулем этих тягачей вы увидите совершенно реальных гонщиков гоночной команды Mercedes. Например, чемпиона в этом классе гонок Стива Перриша. В Mercedes-Benz Truck Racing реализован полный гоночный уик-энд. Он как раз растянут на два дня, в котором умещаются тренировочные заезды, квалификация, разогревочные заезды и собственно гонка...

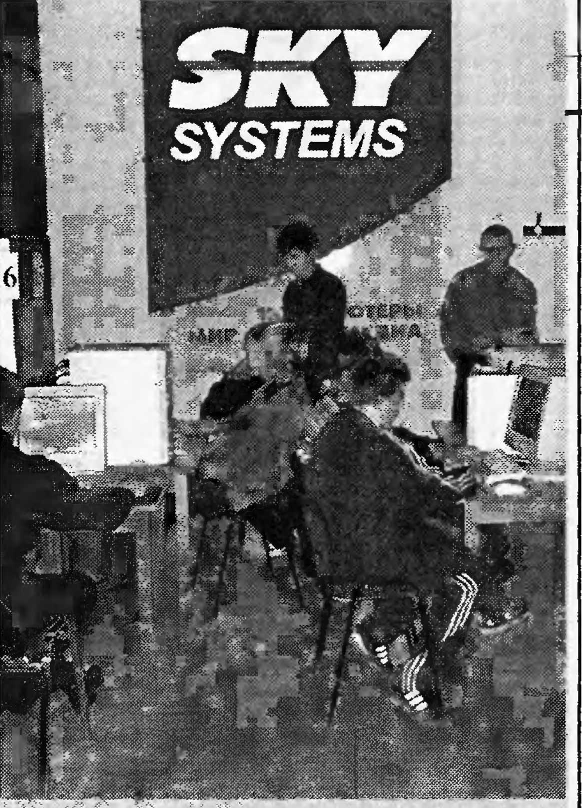


Вот они, голубчики. Заметив, где они (на карте отмечено голубым), мы направляем туда наш базовый корабль, причем сразу. Все Аколиты запускаем вправо по курсу. Не сражайтесь за Бантуси! Они все равно погибнут, но с истребителями и фрегатами врага справятся и без нас. Наша задача — уничтожить авианосец врага. Если не будете страдать, то хватит одной ракетной атаки. Если истребителей у Вас будет штук 20, то одной ракетной атаки хватает...



Skylord — небесный клуб

Как дети подражают своим родителям, так и энтузиасты во главе с Павлом Анищенко воспользовались примером Московских компьютерных клубов и создали свой — Skylords. Он был основан в январе 1998 года и по праву считается первым клубом Минска, если не считать всякие "компьютерные классы" при ЖЭСах, которые на звание компьютерных клубов откровенно и не тянут.



Поначалу клуб располагался в Зеленом луге, но затем переехал в густо населенный детьми и подростками Ленинский район, на улицу Полевая 28, где и располагается по сей день.

"Но если дело совершенство, мы на месте не стоим и мы добьемся всего того, чего мы хотим". Эти слова из песни группы Gam style and da boogy абсолютно точно характеризуют Skylords, так как клуб принадлежит компьютерной фирме SkySystems и из этого можно сделать нетрудный вывод: постоянное совершенствование машин. В помощь менеджерам, которые всегда любезно работают с клиентами, были установлены специальные счетчики контроля времени, что дает абсолютно точно регулировать очередь желающих вступить в сетевые батали, которым мест, несмотря на большое количество компьютеров (более 40), не всегда хватает.

Фирма Skysystems заинтересована не только в том, чтобы подрастающее поколение умело играть во всякие там квейки, но и получало навыки работы на ПК. Для этого в клубе проводятся специальные курсы: Офис 2000 (Windows, Word, Exell), Web-master, Internet, 1С Бухгалтерия. А недавно под сводами клуба было открыто Интернет-кафе.

По сравнению с другими клубами, в Skylords можно не только поиграть, но и пообщаться с другими геймерами, и будь уверен — никто тебя оттуда не выгонит.

За время существования клуба в нем было проведено столько чемпионатов по различным играм, сколько не было проведено во всех вместе взятых клубах города.

Skylords может по праву считается кузницей многих знаменитых игровых кланов. Так, BD, LQS, TR и многие другие начинали свой путь именно с компьютерного клуба Skylords. В данный момент клубной командой является клан MMX, который также составляет элиту Минских кланов и может дать достойный отпор на виртуальных аренах различных игр.

В планы 2001 года входит проведение различных компьютерных соревнований: состоится второй BelABM COMPAQ FORMULA — 1 VIRTUAL CHAMPIONSHIP, единственный бесплатный турнир для любителей сетевых игр. Одной из главных задач на 2001 год для фирмы Skysystems является открытие еще одного клуба — Skylife, который обещает быть еще лучшим и еще более удобным.

После знакомства с клубом Srylords в моей памяти остались только приятные впечатления, что не всегда могу сказать о других клубах нашей столицы.

Борис Самкович

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

ПРОДАЮ

* 60 компактов с играми и софтом, в основном 2000 года — 70 у.е. — 2613043
* CD-R RW продажа и запись матриц. Недорого. Traxdata. — 2790136. Вечером.
* CD-Rom 48x LG немного б/у. — 2704707 Женя
* multi ISA — 2$, FDD 5" — 2$, перех. Slot 1-Socet 370 -4$, джойстик Quickshort с ручкой газа- 8$, чернила HP-30 -4 $ — 2521617
* SonyPlaystation (5мод.)+2джойстика + 32диска + 4каталога + memory card за 115у.е. Все б/у. — 2118585 аб.3635
* ИП SONY Playstation+2 Джойстика (1 аналоговый вибро)+карта памяти (15 слотов)+10 CD, б/у 6 мес. — Лепель(02132) 49664 после 18.00, подъеду в Минск, Витебск
* Стереоочки Wicked3D eyeSCREAM, для любой Voodoo 2-69$, торг. Voodoo 2 12Mb Metabyte со стереоочками Wicked3D-129$, торг, обмен — 2118585 аб. 1986.
* Усилитель Амфитон 35у-101С отл.сост.-75Вт — $35; — 2891212 аб.4284
* Шлем виртуальной реальности VFX1. Недорого, торг. — 2638181, Олег.
* Player MP3/CD/DVD/Video CD/MD,диски DVD,BM,BK и др.имп.аппаратуру,VHS/CD/VideoCD от 10 шт.по 0.3/0.5/1$. Укажите назв.,модель,цену — 2118585 аб.1972.
* ИП SONY Playstation (7-я мод., MX-чип)+2 Дж+карта памяти+16CD+4 каталога, б/у 6 мес. — 135 у.е., система SoundScope или меняю на комп. Не ниже 233 MHz+доплата (моя) — Ганцевичи(01646) 26247, Костя
* Компьтер ЕС-XX, Байт, Вектор,Карвет,Немига,МК и др. — 2352144
Компьютер 486 — Pentium можно не рабочий или по частям. — 2601890 или 2110000 аб. 85759 Александр.
* Компьютер 486-PIII, монитор 14"-15", можно нерабочие, принтер любой, комплектующие к ПК. Срочно куплю! — 2558742
* Компьютер Pentium, в любой комплектации, за разумную цену. — 2194744
* Компьютер Астра, Байт, ЕС18хх и др., видеомагнитофон ВМ, осциллограф, вольтметр. — 2445559
* Сетевую карту к ноутбуку PCMCIA, Print steishen, или Print server. — (0165) 34 29 18. Вадим Владимирович.
* Усилитель Yamaha Ax-350, Sherwoodes 5030, home cinema, дека Yamaha KX-800, 3 головки, колонки Canton Seg70 на компьютер PII и выше с монитором — Гомель (0232) 727794

КУПЛЮ

* 486-33/16/500/3.5/I/O/MT + kbd+mouse, без монитора и CD-ROM. — 2774286
* 486dx4-120, MB, 1Mb VC, 2x4Mb RAM, mVGA 14", kbd, mouse, корпус AT, дешево. — 2640795

МЕНЯЮ

* ЕС1840-1863, Вектор, МС, ДВК, Немига, Искра, Нейрон, Мстра и др., видеомагнитофон ВМ-12, ВМ-18 в любом состоянии дорого. — 2539775
* Поменяемся картинками или mp3 или чем ни будь другим на винчестерах? Звоните! — 2416831 Павел.

РАЗНОЕ

* Антивирусные и др.программы: установка и настройка, устранение проблем, восстановление данных, консультации. — 2632963
* Восстановление работоспособности компьютеров. Скорая помощь (в рабочее время). — 80296633113
* Гродно: У Вас проблемы с компьютером? У нас их нет и мы можем помочь Вам. — (0152) 446679
* Запишу на HDD: Diablo2; Midtown2; Allods3 Ps Torment; Коды; Картинки; Mp3 и многое другое. — 2416831 Павел

виртуальные радости A-Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______________________________

проживающий по адресу ______________________________

тел. (______)________________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой | |"Продаю", | |"Куплю", | |"Меняю", | |"Переписка", | |"Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммерческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись........................ Я получаю газету "Виртуальные радости" | | по подписке, | | беру у знакомых, на работе или в библиотеке, | | покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: | | легко в любой день недели, | | только в первый день продажи, | | нахожу газету в продаже с трудом.

Викторина ВР

Ну вот и еще один месяц прошел. Холода наступили, снежок реденький на земле появился, а у нас итоги викторины прошлого номера подводятся.

На этот раз задача оказалась для вас немного сложнее, чем в прошлый раз. Ну, к примеру, какая может быть Тойота Королла в NFS Porsche Unleashed? А ведь на антикрыле автомобиля, на одной из картинок надпись Corolla ясно просматривается. Кроме того, разделительный барьер на трассе, не позволяющий двум машинам пересечься друг с другом, пока что присутствует только в одной игре Michelin Rally Masters.

Внимательнее надо быть, товарищи...

Ответить надо было так:

1. Арчи Баррел: Дело "Отель Империал".
2. Братья Пилоты 2. Дело о серийном маньяке.
3. Ларри в выходном костюме (Love for Sale).
4. Michelin Rally Masters (или просто Rally Masters).
5. The Sims: Living Large.

Хотя правильных ответов тоже пришло много, первыми оказались (как я и предупреждал, дата выяснялась по почтовому штемпелю): **Горошко Валентин** и **Аболтин Роман**.

Мои поздравления!

Всем названным рекомендую связаться с редакцией ВР по телефону 234-67-90. Вам расскажут, где и как вы сможете получить свои призы.

А теперь вопросы нашей Новогодней Викторины.

Они не очень сложные, но, как говорится, знать предмет надо.

Один из предложенных ответов на вопрос — правильный. Но помните, иногда кажущийся очевидным ответ может оказаться неверным. Так что будьте внимательны. Итак...

1. Игра POD выпущена:
а. Английской компанией UBISOFT
б. Немецкой компанией SOFT OB
в. Ярыми поклонниками реалистичных автосимуляторов
г. Французской компанией UBISOFT
д. Компанией Intel в качестве рекламы технологии MMX

2. Действие какой из этих игр начинается в метро?
а. Terminator Future Shock
б. Duke Nukem 3D
в. Tekwar
г. BlakeStone
д. Rise of The Triad

3. Летать, как в сказке "1001 ночь" вы можете в:
а. F-29 Retaliator
б. Magic Carpet
в. Comanche 3
г. Killer Coat
д. Blood & Magic

4. Героем первой Фантасмагории был:
а. Tex Merphy
б. Rance Blade
в. Девица в однотонном свитере
г. Страшный монстр с глазами-блюдцами
д. Три героя (как в Diablo)

5. Где живет Лара Крофт?
а. В многокомнатном особняке с роялем
б. В коммуналке с пианино
в. В общежитии с гитарой
г. В небоскребе с магнитофоном
д. В соседней квартире с мужем

6. В Carmageddon вы давите людей для:
а. Поддержания в себе пацифистского духа в реальной жизни
б. Стимуляции своей подспудной жестокости
в. Чтобы не давить коров
г. Чтобы зарабатывать бонусы
д. Чтобы зарабатывать деньги и время.

7. "Ковбойствующий" Lucas Arts это:
а. Full Throttle
б. The Dig
в. Mad Dog Mc'Cree
г. Owtlaws
д. Tie Fighter

8. Kitana это:
а. Четверорукое божество
б. Симпатичная девушка
в. Киборг
г. Рептилия
д. Исключительно персонаж из фильма "Mortal Kombat"

9. Является ли производство грузовиков, вместо мотоциклов, преступлением?
а. Да
б. Нет
в. Только их продажа
г. Нет, если они изготавливаются на заводе МАЗ
д. Нет, если можно переделать завод в течение сорока дней.

10. Убить заключенного его же оторванной рукой вы можете в:
а. Редакции газеты "Виртуальные радости"
б. TekWar
в. Quake
г. Bioforge
д. Shadow Warrior

11. Баталии с роботами в шахтах происходят в:
а. Wolfenstein 3D
б. Parkan
в. Rise of The Triad
г. Descent
д. Daggedfall

12. Разработчиком Redneck Rampage является:
а. Xentrix
б. Xatrix
в. Xonix
г. Interplay
д. 3D Realms

13. Первая Фантасмагория в оригинале размещается на:
а. Двух компакт-дисках
б. 256-ти дискетах
в. Одном DVD-диске
г. Семи компакт-дисках
д. Магнитооптической дискете с устройством для чтения в комплекте

14. Для создания игрового мира The Neverhood Cronicles у разработчиков ушло:
а. 3 года работы
б. 3 тонны пластилина
в. 3 бочонка пива
г. 3 месяца бета-тестирования
д. 3 килограмма красок

15. В игре Quake первым оружием было:
а. Бензопила
б. Меч самурая
в. Финка спецназовца
г. Кулак с кастетом
д. Топорик мясника

Ну, вот, ломайте головы.

Итоги викторины мы подведем в следующем номере. Что же касается призов, то их на этот раз будет еще больше. Более того, самый сообразительный получит первую премию: геймпад от компании РОНГ-БУК и редакции ВР.

Второе и третье места (а, может быть, еще и четвертое, и пятое) позволят вам стать обладателями лицензионных компакт-дисков с лучшими играми от компании "Бука".

Ничего себе подарок к Новому Году? А?:)

В общем, ЖЕЛАЮ УДАЧИ!

SilentMan
SilentMan@tut.by

Недорого и сердито

Ни для кого не секрет, что авиасимуляторы и джойстики — вещи совершенно неразделимые. Это, само собой, знают и фирмы-производители игровых манипуляторов. Причем знают настолько хорошо, что на сегодняшний день на рынке игровых устройств этих самых устройств столько, что просто диву даешься, откуда вообще взяли столько пластмассы?:) Шутка...

Само собой, львиную долю среди этих агрегатов занимают именно классические джойстики, то бишь основание и торчащая из него крутого дизайна палка с различным количеством кнопочек. Основания бывают разные: легкие, прикрепляемые к столу с помощью присосок и тяжелые, которым присоски не требуются, ибо, чтобы случайно оторвать от стола джойстик такого веса, вам нужно обладать недюжинной силой.

Что касается цен на джойстики, то они колеблются от пяти-десяти до нескольких сотен долларов. Все зависит от фирмы производителя и навороченности устройства.

Как известно, компания Genius придерживается политики максимально высокого качества при минимальной цене. Именно поэтому сегодня я хочу рассказать вам о трех устройствах типа "джойстик", выпущенных этой фирмой сравнительно недавно, но уже успевших завоевать своих поклонников именно из-за своего качества и довольно низкой стоимости.

Для тестирования я выбрал несколько игр:

F-22 Raptor (авиасимулятор)
Gunship (симулятор вертолета)
Kombat Flight Simulator 2 (авиасимулятор)
Plane Crazy (аркадные гонки на самолетах)
Incoming (фантастический авиасимулятор)
Star Wars Episode 1. Racer (гоночный симулятор).

Если разобраться, то последнее название может навести на мысль: а почему, собственно, в этом списке оказался симулятор гонок? Причем здесь самолеты?

А вот причем. Если вы играли в Star Wars Episode 1. Racer и дошли хотя бы до пятого уровня, то наверняка столкнулись с проблемой управления вашим гоночным агрегатом уже не на трассе, а в длинных тунелях с невесомостью. Вот именно тогда управление при помощи джойстика приходится как нельзя кстати.

Во всех перечисленных играх джойстики вели себя на удивление хорошо.

Более того, в Kombat Flight Simulator 2 они распознались именно как эти самые джойстики, а не устройство вроде "2 оси 4 кнопки".

В остальных же играх джойстики работали практически на всех предлагаемых программой настройках различных моделей джойстиков. Кое-где можно было еще и кнопки перепрограммировать, вот как!

Короче говоря, с совместимостью всех трех рассматриваемых устройств проблем не возникает, а посему перейдем к технической стороне дела.

Genius Flight 2000 F-16

Данная модель является самой младшей из всех рассматриваемых сегодня устройств. Она имеет всего 4 кнопки для ведения огня и колесико Throttle. Судя по всему, специалисты фирмы Genius решили, что наличие Throttle (сектор газа или форсаж) и 4-х кнопок достаточно для любых игр и от клавиатуры можно отказаться. К сожалению, это не совсем так. Практически во всех вышеприведенных играх постоянно приходилось обращаться к помощи клавиатуры. Хорошо еще, что, имея не слишком тяжелое основание, джойстик, тем не менее, оборудован четырьмя довольно цепкими присосками и отодрать джойстик от стола, управляя только одной рукой (вторая — на клавиатуре), достаточно проблематично. Рукоятка джойстика очень удобна, легка на ходу и двигается на редкость плавно. Кнопки лежат прямо под пальцами и так и просятся, чтобы их нажали. Курок в меру жесткий, так что нажать на него случайно вам вряд ли удастся.

Что же касается инсталляции джойстика в системе Windows, то он устанавливается как стандартное устройство "4-button flight yoke w/throttle". Никаких дополнительных драйверов не требуется.

В общем, эта модель по своей цене (всего 13 у.е.) и функциональным возможностям очень может подойти для начинающих любителей авиасимуляторов.

Genius Flight 2000 Digital F-23

При первом взгляде на модель F-23 сразу замечаешь практически идентичную с F-16 рукоятку. Вот только верхняя панель качественно отличается. Кроме двух кнопок, вы можете найти там еще и маленький джойстик.

Если честно, я уже давно задаюсь вопросом: ну зачем в навороченных джойстиках предусматривают еще один джойстик на рукоятке? Как оказалось, сия проблема волнует не меня одного. Так вот, объясняю всем раз и навсегда! Маленький джойстик на рукоятке служит для переключения направления обзора. Проще говоря, теперь вам не нужно судорожно искать на клавиатуре кнопки, отвечающие за поворот камеры. Легким движением большого пальца руки вы можете посмотреть в любую сторону (если, конечно, игра это позволяет), что не может не радовать. Что касается количества кнопок, которые использует джойстик, то их здесь целых 8. Плюс два колесика (акселератор и "руль"). На самой рукоятке находится четыре кнопки + переключатель обзора. Все остальное довольно удобно расположено на основании джойстика. Кстати, если с колесиком акселератора все понятно — он служит для увеличения/уменьшения тяги двигателей, то со вторым колесиком, расположенным на переднем (дальнем от вас) ребре основания и названным в мануале "рулем", я так и не разобрался.

Ни одна из протестированных мною игр не поддерживала этот орган управления. В инструкции написано, что "С помощью руля Вы можете менять свое положение в пространстве, выходя за пределы обычного движения в одной плоскости. Вы также получаете возможность быстро передвигаться в условиях воздушного боя". Ну что же, судя по всему, создатели джойстика учитывали перспективу и в скором времени стоит ожидать игр, в которых вышеназванное колесико-руль придется как нельзя кстати. Рукоятка джойстика F-23 так же легка на ходу, как и в предыдущей модели. Основание довольно тяжелое, так что присосок ему совершенно не требуется. Кнопок же вполне достаточно, чтобы довольно основательно разгрузить клавиатуру.

В комплекте с устройством шел компакт-диск с драйвером и программой Genius Digital Control Center, позволяющей программировать кнопки джойстика на свое усмотрение в соответствии с той или иной игрой. Впрочем, я рассказывал про эту программу в прошлом номере ВР. Что же касается стоимости F-23, то он хоть и несколько дороже, чем F-16 (22 у.е.), однако вполне оправдывает свою цену. Именно поэтому джостик очень подойдет продвинутым геймерам-пилотам...

Ну, а теперь, я расскажу вам о самой навороченной модели (из недорогих!) джойстика от компании Genius...

Genius Max Fighter F-32D

Настоящая звезда в коллекции джойстиков Genius. Истинно "двуручная модель", позволяющая практически полностью избавиться от клавиатуры. Имеет 10 программируемых кнопок, Throttle, но не в виде колесика, а в виде двух специальных клавиш на верхней панели рукоятки, а также 8-позиционный программируемый переключатель направления обзора. Программирование кнопок осуществляется как при помощи вышеупомянутой программы Genius Digital Control Center, так и при помощи встроенной во многие игры соответствующей функции.

Джойстик очень удобный, дополнительные кнопки на его основании весьма функциональны и очень рационально расположены. Правда, надо заметить, что размер основания джойстика довольно, хоть и не слишком, велик, что может вызвать определенные проблемы при его размещении на столе. Основание F-32D очень тяжелое и, так же как и предыдущая модель, не нуждается в присосках.

Как и все джойстики от Genius, Max Fighter F-32D является на редкость точной моделью. Рукоятка более жесткая, чем в F-23 и в F-16, что только добавляет реальности. Более того, она более массивная, а ее основание забрано гофрированным резиновым воротником. Кроме вышеперечисленных кнопок, на основании джойстика есть еще и оригинально расположенный бегунок, который, по идее, должен регулировать тягу. Однако почему-то ни одна из игр не смогла присвоить ему эту функцию (наверное, тоже сделан "на перспективу"). Единственным, пожалуй, недостатком данного джойстика может стать слишком чувствительная кнопка курка. Она срабатывает даже при самом легком нажатии, так что будьте аккуратны, не расстреляйте весь боекомплект еще в самом начале боя.

По соотношению цена/возможности (кстати, стоит этот джойстик 42 у.е.) Max Fighter F-32D, безусловно, лучшая модель из всех предложенных фирмой Genius. Я даже не побоюсь назвать его джойстиком для профессионального геймера — любителя симуляторов.

-SilentMan SilentMan@tut.by

Джойстики для тестирования предоставлены фирмой "Ронгбук". Игры для тестирования джойстиков предоставлены фирмой "Видеопечать".

Анекдоты про Mortal Kombat

REPTILY: Попробовав вас, ем и сейчас!

SINDEL: Свежее дыхание облегчает понимание!

MILEENA: Я хочу подарить тебе поцелуй, который ты никогда не забудешь!

***

После долгих усилий глаза разомкнулись... В них все плыло и двоилось, но все же отчетливо были видны все четыре руки. В большой, но пустой голове мысль летала подозрительно долго, но, видимо, так и не найдя мозгов, вылетела и сформировалась: "Так, если сейчас войдет Шанг Цунг, то я Горо, а если Шао Кан — то Кинтаро или Шива..." Дверь лязгнула и распахнулась. Вошедший полисмен криво ухмыльнулся: "Ну и нажрались же вы вчера, товарищ Тобиас..."

***

Озадаченный Лю Канг спрашивает Кая:

— А чего это такое — христианство?

— Нууу... как бы тебе объяснить-то?.. Ну, вот это если тебя ударят по правой щеке — подставь левую... А потом уйди в сторону, нырни под локоть и апперкотом в челюсть!!!

Анекдоты про DOOM

Приходит черт к DOOMеру и говорит:

— Я исполню три твоих желания, но потом заберу в Ад. Согласен?

Тот:

— Ну, давай полное оружие.

Ч. — Готово. Следующее?

Д. — Ну, жизнь бесконечную.

Ч. — Хорошо. А третье?

Д. — Какое, на фиг, третье, в Ад давай!

***

Бежит д00мер за двумя ламерами по сетке, уже нагоняет, а из все боезапасов только 42 Energy Cells осталось, и хочет их, стало быть, одним зарядом БэФэГи забить... Почти вот догнал, а они — раз — в нычку нырнули и нет их...

"Стойте!.. — кричит из последних сил доомер, устало садясь на приступок. — Стойте ж, ФРАГи..."

***

Рай. Сидит на троне Бог, рядом стоят апостолы, летают ангелочки. Вдруг звонок из Ада...

Сатана: "Послушай, Иегова, забери к себе этого программера! А то он мне всех чертей бензопилой перепилит". Бог: "Ну а нам-то зачем этот грешник? Ты у него бензопилу отними и мучай себе на здоровье!". Сатана: "Да?!! Ты попробуй отними, когда он бегает и орет: "Импы своложные, признавайтесь, куда Кибердемон смотался?!".

***

Сидят два программиста в офисе. Вдруг звонок телефонный, на проводе шеф:

— Ну, ребята, чем занимаетесь?

— Козла забиваем!

— В домино играете?!

— Да нет, в DOOM!

***

Бежал осторожный начинающий доомер по сетке, оглядывался, вжимался в углы, прятался в комнатах, хавал аптечки и броню про запас — смотрит — мегасфера лежит — так на приступочке, ничейная вроде, никто не берет, рядом не крутиться да монстров злобных нигде не видно...

Ну, перекрестился он, шифт зажал до полу и по-о-бег, изо всех сил, к ней, стрейфя боком по диагонали, аж текстуры все смылись в серое пятно и ветер свистел в шлемофоне...

Только хотел он ее взять, почти что взял уже в руки — что-то с негромким шумом разрядилось у него за спиной и огромное зелено-белое облако окружило его...

"Иш ты!" — успел услышать он разговор доомеров, корчась в луже крови, — вышел из-за угла, а там около мегасферы ITEM какой-то стоит, руки тянет..."

Прочие...

Жизнь — игра...

Задумано хреново, но графика обалденная.

***

Идет программист по улице, тут ему на голову падает кирпич. "Тетрис", — подумал программист.

***

Сидит программист, налаживает свою пятилетнюю работу, обложился справочниками, документацией, неделю сидит — ни фига не получается. Мужик уже похудел весь, зарос щетиной... Тут входит в комнату его мама и говорит ему с горечью в голосе:

— Ну что, все играешь???

***

Идет программист по улице, видит — его приятель-коллега на новеньком красном Ferrari 512TR.

— Откуда такая машина?!

— Да из NFS дебаггером выдрал.

***

Программер играет в шахматы с компьютером и получает мат на 15 ходу.

В сердцах бьет по клавиатуре:

— Проклятый виндоз, опять глючит.

***

Двое играют в морской БОЙ.

— Д6?

— Ранил.

— Д6?

— Ранил.

— Д6?

— Ты что садист?

Отвечаем на ваши письма

Первым делом хочу поблагодарить всех, кто прислал нам свои анкеты и письма. Они помогут нам делать газету такой, какой вы хотите ее видеть. Хоть анкеты и продолжают еще приходить, уже можно смело сказать, что среди играющих наибольшей популярностью пользуются игры в жанре стратегий, на втором месте — экшены (шутеры), а третье с большим или меньшим перевесом разделили RPG, квесты и автосимуляторы. Так как было объявлено, что анкеты высылаются до 1 января, жеребьевку с розыгрышем призов мы проведем к следующему номеру и объявим счастливчиков (тут уж как повезет).

Кстати, те, кто думает, что ВР появляется в их городах слишком поздно, из-за чего они не успеют ответить на вопросы викторины вовремя, переживают зря. ВР выходит ежемесячно, но не в начале каждого месяца, а в конце. Так что появление газеты 27-30 числа — это нормально.

Тем, кто высказал свои пожелания по поводу солюшенов и кодов к играм, посоветую быть более внимательными. Например, коды к Half-Life вышли в №10 за октябрь, а солюшен по "Новым бременским" в № 9, сентябрь, правда, с картинками там напутали, ну да главное-то — прохождение. А вообще, судя по анкетам, маловато вам кодов. Эх, хорошо, конечно, пройти игру с бесконечными патронами и постоянно капающими деньжатами:), да?

По просьбам поклонников настольных ролевых игр мы продолжим публикации материалов на эту тему и на вопрос Ивана "где в Минске можно достать AD&D и есть ли фан-клубы творчества Толкиена" отвечаю: фаны, судя по письмам, есть, а вот про клубы ничего не известно. Так что предлагаем для всех читателей рубрику Частных объявлений, где Вы можете найти друзей по интересам, обменяться, купить, продать и прочее (используйте купон).

Итак, с такими результатами мы подходим к Новому Году и к следующему, второму году, со дня рождения ВР. Поздравляем всех вас с Новым Годом (от души повеселитесь:)) и... оставайтесь с нами.

В предыдущем номере ВР была допущена ошибка в заметке о чемпионате по Q3 в клубе Портал. Победителем, занявшим третье место, стала команда QD (а не TR, как писалось ранее). Приносим команде QD свои извинения.

Продолжение.
Начало в "ВР" № 11

12. Дэвид Перри (David Perry)



Игроманией Девид Перри заболел в подростковом возрасте, еще когда жил в родной Ирландии. Вскоре появилась идея заняться написанием собственных игр, однако родители не одобрили подобного занятия, считая его бесцельной тратой времени и сил. Чтобы доказать свою правоту, Перри ушел из дома и устроился программистом в одну из европейских фирм-издателей видеоигр. Жалованье составило всего 5000 долларов в год. Первые его творения для компьютеров Commodore Amiga и Spectrum: Supremacy (Overlord в Америке), Dandare, Paperboy II, Smash TV — получились на редкость удачными. Далее жизнь Перри оплетена сказаниями и легендами. К тридцати годам он стал игровым разработчиком с мировым именем, успел потрудиться над полусотней игр (среди них Teenage Mutant Ninja Turtles, Disney's Aladdin, Global Gladiators, Cool Spot, Earthworm Jim 1 и 2, MDK, Wild 9), основал в 1993 году собственную компанию Shiny Entertainment. Последнее, к чему он приложил руку — необычная бродилка Messiah и симулятор R/C Stunt Copter. Между прочим, Перри самый высокий в игровой индустрии человек — его рост чуть больше двух метров.

13. Генье Такэда (Genyo Takeda)

Глава нинтендовского отдела по перспективным разработкам R&D3. Главным достижением Такэды считается изобретение battery back-up для восьмибитной NES, блока памяти, куда можно сохранять отгрузки и просто нужную информацию, размещенного непосредственно в самом игровом картридже и питаемого долгосрочной батарейкой. Данная технология получила затем широкое развитие в картриджах и картах памяти для SNES, PlayStation, Saturn, Nintendo 64 и Dreamcast. Одно из последних достижений команды Такэды — уникальный аналоговый геймпад для Nintendo 64 — почти сразу установил своеобразный стандарт в индустрии, и вслед за ним схожие устройства для своих 32- и 128-битных приставок представили Sega и Sony.

14. Говард Линкольн (Howard Lincoln)



Председатель совета директоров Nintendo of America с 1985 года. Еще будучи юристом компании Sax and MacIver, он защищал в суде аркадную Donkey Kong от претензий кинокомпании MCA, утверждавшей, что Nintendo посягает на являющегося их торговой маркой Кинг-Конга. Само собой, дело решилось в пользу игровой фирмы, а Линкольн, благодаря своей целеустремленности, недюжинной эрудиции и упорству, получил пост главного вице-президента американского отделения Nintendo. Через несколько лет последовало очередное повышение. На плечи Говарда Линкольна легла обязанность представлять в Северной Америке все нинтендовские игровые приставки: NES, SNES, Nintendo 64.

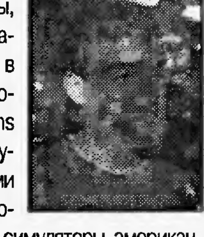
15. Джон Тобиас (John Tobias)



Когда выпускник Чикагской академии искусств, художник-комиксист (наиболее известные его работы — выпуски из серии "Охотники за привидениями" по одноименному фильму), решил сменить род деятельности, он подался на работу в Midway Games. Еще с подросткового возраста пользовавшийся компьютерами при опытах в рисовании, Тобиас практически в одиночку создал внешний вид игрушек Total Carnage и Smash TV, после чего они с программистом Эдом Буном открыли золотую жилу в виде Mortal Kombat. Хотя критиков у данного файтинг-сериала в последнее время хватает, его популярность в США, Европе и матушке-России отрицать никто не возьмется. Возможно, именно Тобиаса стоит укорить в том, что Mortal Kombat, родившийся как альтернативное современным ему играм явление, полностью переродился в чисто коммерческий продукт, не сильно развивавшийся, а просто расширявшийся во всех направлениях, а сейчас так и вовсе попавший в тупик.

16. Эд Бун (Ed Boon)

В шестнадцатилетнем возрасте Эд приобрел свой первый компьютер, предпринял первые опыты программирования на бейсике и ассемблере. Поступив в университет штата Иллинойс, он крепко "подзасел" на игры, дни и ночи напролет проводя в местных аркадах и за клавиатурой своей машины, стал серьезно изучать информатику. Окончив университет в 1986 году, он устроился программистом в Williams Entertainment и сразу же приступил к работе над несколькими автоматами для пинбола. Первыми его видеоиграми стали симуляторы американского футбола High Impact и Super High Impact. Вскоре Бун повстречался с Джоном Тобиасом, и с тех пор они вместе трудятся над сериалом Mortal Kombat. Эду Буну принадлежит идея скрыть в игре персонажа, становящегося доступным при выполнении игроком определенных условий, — сейчас ее переняло большинство производителей файтингов. Бун программировал версию Mortal Kombat Gold для Dreamcast и участвовал в начальном этапе создания MK: Special Forces. В последнее время обещает всем MK5.



17. Томми Талларико (Tommy Tallarico)



Профессиональная карьера этого игрового композитора началась в 1990 году, а уже в 1994 им была основана Tommy Tallarico Studios, крупнейшая звукозаписывающая компания американской игровой индустрии. Томми получил в общей сложности 20 наград за лучший игровой саундтрек, участвовал в написании музыки к 120 играм (суммарный их тираж — 25 миллионов штук), выпустил пять альбомов своих записей. Самые известные из его звуковых дорожек принадлежат играм Earthworm Jim 1 & 2, MDK, Aladdin, Cool Spot, Global Gladiators, The Terminator, Demolition Man, Jungle Book, Caesars Palace, Wild C.A.T.S, Madden Football, Pac-Man Ghost Zone, Treasures of the Deep, VMX Racing, Felix the Cat, Spot Goes To Hollywood, Black Dawn, Skeleton Warriors, NHL Face-Off '98, Test Drive 4, Mortal Kombat Trilogy, Tomorrow Never Dies, Robocop vs. TheTerminator, Muhammad Ali Boxing, и Clayfighter. Помимо всего прочего, Томми Талларико является консультантом компаний DTS и Intel, продюсирует и ведет еженедельную телепередачу The Electric Playground, а также был не раз уличен в странных вкусах в одежде: золотой пиджак для него — обычное дело!

18. Хидэо Кодзима (Hideo Kojima)

Задолго до появления восьмибитной Misson: Impossible на пару с другом-программистом создал первый симулятор шпионской деятельности, Metal Gear. Инноваций, нетривиальных решений и вообще нестандартных вещей в той игре было примерно столько же, сколько в засветившемся впоследствии сиквеле Metal Gear Solid. Кодзима-сан является автором и других хороших игр, в США отчего-то получивших статус культовых, сугубо элитарных и чуть ли не запретных. Это детективные истории Snatcher (Sega CD) и Policenauts (Sega CD, Saturn, PSX), обе обладающие захватывающими, интригующими сюжетами, иллюстрированные аниме-роликами. По какой причине американские издатели наотрез отказываются выпускать их в Стране Свободных хотя бы под возрастным ограничением M (Mature, с 18-ти лет), остается загадкой. Не исключено, что рано или поздно мы все-таки увидим их англоязычные версии — ведь после ошеломительного успеха последних приключений Солида Снейка слава Кодзимы в Штатах растет...

19. Юдзи Нака (Yuji Naka)



Мечтой молодого амбициозного программиста было работать над играми для аркадных автоматов, но, получив сразу после окончания школы работу в Sega, он был направлен в "приставочное" подразделение компании. Имя Юдзи Нака фигурирует в завершающих титрах многих игр для восьмибитной Master System: Phantasy Star и Space Harrier, Black Belt и The Village of Spiritual World. Однако самым большим его достижением по праву считается сериал Sonic the Hedgehog, герой которого, заводной синий еж, стал первой по-настоящему стоящей альтернативой нинтендовскому Марио. "Сinnкомания" охватила планету, а Нака одну за другой выдавал игры серии, умело расширяя и углубляя созданную вселенную. Помимо любимого всеми Соника, он стал продюсером уникальной в своем роде игры Nights, ставшей чем-то большим, нежели просто набором этапов, через которые пролетают герои, и заставившим многих вспомнить о концепции свободных полетов в игре. Множество предложений Нака-сана были также учтены при создании Dreamcast. Кстати, любимое его средство передвижения — собственный Porsche "соникового" синего цвета.

20. Есики Окамото (Yoshiki Okamoto)



Придя в 1982 году на работу в Konami, Окамото разработал хитовые аркадные леталки Time Pilot и Gyruss, после чего попросил крупной прибавки зарплате, в которой было отказано. Недолго думая, он перешел в Capcom, совсем тогда маленькую фирму, где из-под его легкой руки выпорхнули: бродилка Sonson, стрелялки Bargus, 1942 (ставшая самой популярной аркадной игрой 1984 года), Gun Smoke, 1943 и Sidearm. В поисках свежих идей для следующего проекта Окамото наткнулся на Double Dragon II от Taito. Общее устройство игры (бродилка/драки с уличными бандами) ему пришлось по вкусу, но совсем не понравилась слабая графика и несбалансированный игровой процесс. К этому времени он уже был назначен на должность продюсера, заполучил под свое начало целую команду ассистентов-программистов и был уверен, что они способны на порядок улучшить достижение коллег из Taito. Игра, разработанная командой Окамото, получила имя Final Fight. После ее ошеломительного успеха прошло десять месяцев, и та же команда выдала легендарную Street Fighter II! Помимо самого Окамото, над игрой работали: программист, трое аниматоров и человек, придумывавший специальные приемы персонажей. Дальнейшая история вошла в анналы индустрии как прекрасная иллюстрация триумфа хорошей задумки с качественным исполнением. Добавлю только, что около двух лет назад Окамото-сан уволился с должности исполнительного продюсера и главы R&D в Capcom и основал собственную компанию, Flagship, первым проектом которой стала серия ролевых игр для Dreamcast.

21. Акира Торияма (Akira Toryama)



Живой классик детской юмористической и приключенческой манги. Первые же публикации Ториямы в конце семидесятых заложили основу уникального стиля, тяготеющего к изображению абсурдных пародийных миров и рискованному "тупому" юмору. С видеоиграми Акира Торияма прочно связался в конце восьмидесятых, когда для NES и Mega Drive решено было выпустить игры по его мульт-сериалу Dragon Ball. Сейчас воин Сон Гоку и другие персонажи "Драконьего Жемчуга" (а именно так переводится название сериала) увековечены уже в более чем двух десятках игр для самых разных платформ, в разработке каждой игры Торияма принимал действенное участие. Помимо этого, герои, им разработанные, действуют во всех частях фэнтезийного игрового сериала Dragon Quest (Famicom-Super Famicom-PSX), ролевике Chrono Trigger (SNES), файтингах Tobal 1-2 (PlayStation). Относительно недавно было анонсировано скорое появление на PSX бродилки по мотивам его популярной детской манги Dr. Slump. Пожалуй, никто из крупных фигур аниме-индустрии (за исключением, разве что, Масамунэ Сиро — игры Horned Owl и Ghost in the Shell для PSX) не сотрудничает с игровым миром так крепко, как Акира Торияма.

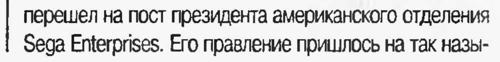
22. Зак Местон (Zach Meston)



Родившийся в 1973 году на гавайском острове Мауи, Местон познакомился с играми в семь лет, в восемь уже имел компьютер и пробовал программировать. В 1990 году начал работу над мини-журналом Amiga Gamers Guide, отличившимся от других публикаций подобного рода прямотой высказываний и часто достаточно резкой критикой. Соавтор Р. ДеМариа по первым бестселлерам из серии книг Secrets of the Games от издательства Prima Piblishing, и Дугласа Арнольда по книгам секретов для 16-битных приставок Megadrive и SNES, переведенных на испанский, итальянский и русский языки. Начав работу в журнале VideoGames & Computer Entertainment, Зак "засветился" в более чем 20-ти игровых изданиях, как печатных, так и электронных. В 1998 году прервал журналистскую карьеру, перейдя на работу в компанию Working Designs.

23. Том Калинске (Tom Kalinske)

Прославившийся своими неординарными решениями будучи президентом игрушечной фирмы Mattel (их продукция — куклы Barbie и машинки Hot Wheels), Калинске в начале девяностых перешел на пост президента американского отделения Sega Enterprises. Его правление пришлось на так называемый период "шестнадцатибитных войн" между Sega и Nintendo, причем во многом благодаря умной политике Калинске более слабая Genesis достаточно долго держалась против однозначно превосходящей ее SNES. В то время, как в Японии Mega Drive ждала участь сегодняшней Saturn, штатовская Genesis держалась на плаву. Главной ошибкой, допущенной тогдашним руководством Sega of America, стало в период 1994-95 годов распыление ресурсов компании на производство огромного количества приставок и их модификаций (Genesis, Sega CD, 32X, CDX, Nomad), очень слабо поддерживаемых играми. В результате геймеры предпочли SNES всем этим системам, доверие к компании было потеряно, и даже Saturn не смогла его вернуть в полной мере. С марта 1998 должность президента SOA занимает Берни Столар (Bernie Stolar).



24. Кен Кутараги (Ken Kutaragi)



"Отец" PlayStation, как его принято называть. Кутараги был сотрудником Sony, которому в 1991 году была поручена разработка компакт-дисковой приставки для работы в тандеме с Super Nintendo. Впрочем, вскоре Nintendo заявила, что расторгает договор, и отказалась от услуг Sony. Проект 16-битной SNES-CD-системы так и не материализовался. В Sony же, наоборот, загорелись идеей создания собственной приставки, и принялись за дело со свойственным гигантской корпорации размахом. В результате R&D-группа Кена Кутараги поздней осенью 1994 года с гордостью явила миру 32-битную PlayStation, с тех пор доминирующую в индустрии систему. Никогда раньше, со времен NES, не выходила столь технически совершенная приставка, настолько опередившая свое время. Даже сейчас, спустя почти пять лет, немногие игры смогли достичь потолка ее возможностей. А Кутараги тем временем не теряет времени зря: в марте 1999 он представил прототип следующей PlayStation — той, что сейчас уже лежит на прилавках российских игровых магазинов.

25. Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi)



В 1986 году, когда первая часть Enix-овского ролевого сериала Dragon Quest завоевала популярность у геймеров всей Японии, программист Хиронобу Сакагути задался идеей создать ему достойную альтернативу. Через год на рынке появилась его первая игра — Final Fantasy для NES, сразу же отхватившая здоровенный кусок аудитории любителей Dragon Quest. Сакагути занял пост главного продюсера в Squaresoft, с тех пор каждая игра сериала создается только по его инструкциям. Как он говорит, секрет успеха Final Fantasy в том, что она дает игроку взглянуть хоть и на виртуальное, но вполне ощутимое воплощение самых ярких и интересных человеческих фантазий. Делясь творческими планами, мастер как-то проговорился, что намерен довести количество игр сериала до тридцати. Когда вы читаете эти строки, персонал Square под руководством Сакагути "фантазирует" в десятый раз и снимает полнометражный фильм на основе FF...

26. Расел ДеМариа (Rusel DeMaria)

Настоящее имя этого человека — Рассел Эрман (Russell Ehrman), красиво звучащий псевдоним появился после юности, проведенной в бродяжничестве по Европе и зарабатывании на хлеб подыгрыванием на гитаре танцорам фламенко. Говорят, у Расела до тридцати лет не было никакой настоящей работы, кроме того, что он работал аккомпаниатором у легендарного танцора Пако Де-Люсия. Неизвестно, что заинтересовало его в видеоиграх, но в середине восьмидесятых он стал редактором журнала Computer Play, "засветился" как автор публикаций для самых ранних номеров GamePro, а после этого издал несколько книг-руководств для Prima Publishing (нещадно эксплуатируя при этом Зака Местона). Все, кто с ним работали, описывают Расела как "темпераментного ублюдка", однако при этом соглашаются, что при надобности из-под его пера выходил очень качественный материал. Тот же Местон замечает, что игрок из ДеМариа был хороший, только когда дело касалось различных стратегий, а если в игре надо было бегать или — того хуже — прыгать, Расел был беспомощен, как слепой котенок. В последние годы вышли его руководства для игр Myst, Mega Man X, Boogerman, Secret of Mana, TIE Fighter, OddWorld: Abe's Oddysee, Sim City 3000.

27. Хаяо Накаяма (Hayao Nakayama)

Компанию Sega ("Service and Games") основал в 1954 году американец Девид Розен (David Rosen). С самого начала своего существования она занималась производством развлекательной техники, в основном — разноо6-



разных игровых автоматов. После "игрового краха" начала восьмидесятых одним из тех, кто выкупил за 38 млн долларов собственность компании, стал японский предприниматель Хаяо Накаяма, впоследствии и занявший пост президента обновленной Sega Enterprises. С тех пор он прокладывает курс, которым движется компания и который вывел ее в первую тройку фирм-производителей приставок и игр. Запуск аркадных линий, приставок Master System, Mega Drive, Sega CD, Saturn, игрушек Pico — за всем этим стоял Накаяма. Хотя многих ошибок на данном пути избежать не удалось, президент каждый раз уверенно выводил "Сегу" из очередного кризиса, заключая выгодные договоры и находя компромиссные решения. Но промах в маркетинговой политике Saturn оказался решающим, и в октябре 1998 года Накаяму сменил на его посту Сейтиро Иримадзири. Сейчас Хаяо Накаяма занимает должность вице-президента, курирующего рынок аркадных автоматов и игры пачинко.

28. Джейсон Рубин (Jason Rubin)



Основатель команды Naughty Dog, еще в 3DO-шные времена придумавшей некую альтернативу Мортал Комбату, Way of The Warrior. Та же оцифрованная графика, те же лужи крови и добивания, плюс неплохой саундтрек от группы White Zombie. Джейсон Рубин пробовал писать игры с 16-ти лет (компьютер Apple II), но потом остановился все же не на карьере программиста, а дизайнера. Он отвечал за внешний вид всех игрушек Naughty Dog, включая их самую известную на данный момент серию, Crash Bandicoot. При этом Джейсон, как он сам признает, никогда не учился рисованию. Остается только удивляться тому, что Крэш, созданный в общем-то непрофессиональным художником, завоевал сердца миллионов геймеров по всему миру. Надо отметить и чисто технические достижения Рубина и его сотрудников: они первые добились на PlayStation реалистичных трехмерных эффектов дождя и снега и первые воплотили на этой приставке технологию Z-буферинга.

29. Акира Ниситани (Akira Nishitani)

Более всего известен как один из авторов эпохальной Street Fighter II. Программист, значащийся в титрах игр как NIN-NIN, без чьей работы идеи Есики Окамото никогда бы не были воплощены в жизнь. Всегда был лоялен политике Capcom и не возражал, когда "Стритфайтеры" стали штамповаться, как на конвейере. В 1996 году, захватив нескольких товарищей, основал независимую компанию Arika. Хотя их первые игры, Street Fighter EX и EX2, издавала Capcom, трехмерная драка Fighting Layer и головоломка Tetris The Grand Master вышли только под их логотипом (название "Тетрис" полностью лицензировано у Tetris Company, представляющей интересы Пажитнова). Акира Ниситани не скрывает, что Arika — маленькая компания, выпускающая одну-две качественных игры в год — его идеал фирмы-разработчика.

30. Масая Накамура (Masaya Nakamura)



Основав в 1955 году фирму Namco, этот человек является ее бессменным руководителем на протяжении более сорока лет. Когда Накамура-сан начинал свое дело, в его распоряжении было всего три помощника и начальный капитал в 300.000 иен. Первое же предприятие — установка двух детских аттракционов на крыше универмага в Йокогаме — дало ощутимую прибыль. С самого начала было решено сделать политикой фирмы предоставление максимально возможного количества развлечений за деньги клиентов. В 1970 году начали производиться первые намковские игровые автоматы (Racer), в 1974 компанией было приобретено японское подразделение Atari. В 1979 разработчики под чутким контролем Накамуры выпустили уникальную по тем временам стрелялку Galaxian, опровергшую мнение о том, что бум видеоигр после Space Invaders сойдет на нет. Затем были Pac-Man (1980), Xevious (1983), Ridge Racer (1994), Tekken (1995)... Склонный к философии Масая Накамура разработал доктрину Namco, основанную на двух постулатах: о том, что играть свойственно только людям и что 21-й век станет эрой общего духовного подъема. Исходя из них, разрабатываются абсолютно все решения руководства удачливой компании.

Валерий Корнеев valkorn@cityline.ru
Материал предоставлен
http://www.pristavki.net/

Evolution: The World Of Sacred Device

Платформа: Dreamcast. Жанр: RPG. Разработчик: Sting. Издатель: Ubi Soft.

Я долго думал, с какой из дримкастовских RPG мне начать... и выбрал самую первую — Evolution 1. В серийные RPG (да и вообще в игры одного жанра) лучше играть по порядку. Есть у меня печальный опыт — Phantasy Star 1 и Final Fantasy 2 (4), которые воспринимались плохо после PS 4 и FF 3(6) соответственно.

Итак, что же такое Evolution? Стоит ли игра потраченной на нее болванки? Для начала определимся с ее жанровой принадлежностью. Evolution — это классическая JRPG безо всяких намеков на Action, что радует. Жесткий сюжет, нормальная пошаговая система боя, партия из трех героев, . экспа/скиллы/магия... все, что нужно настоящему фанату.

Однако, у игры есть одно серьезное отличие от привычных нам JRPG — генерящиеся случайным образом данжены. Да, конечно, геймплей от этого меняется незначительно, но ведь до сих пор JRPG развивались совсем в другом направлении. Казалось, что скоро чуть ли не каждая битва будет объяснена в видеоролике, а местность-то точно нарисована так, как это должно быть по сюжету. А тут нам выдали данжены с кучей монстров, создающихся случайным образом. Лишь босс обязательно находится на нужном этаже. Другое серьезное отличие — отказ от видеороликов в пользу роликов на движке игры. Такой подход стоит только приветствовать — ведь благодаря этому количество сюжетных разговоров увеличивается, соответственно увеличивается и общая продолжительность игры.

Сюжет Evolution более чем прост и не выдерживает никакой конкуренции с PS, SF, FF, CT и Lunar (интересно, все ли аббревиатуры вы расшифровали?). Юный искатель приключений (Mag) зарабатывает на жизнь исследованием руин. Найденные артефакты с удовольствием покупает научное общество и помещает в свои музеи, где их, кстати, всегда можно посмотреть. Кроме того, разные нехорошие организации тоже занимаются поиском артефактов (для того, чтобы завоевать мир, например).

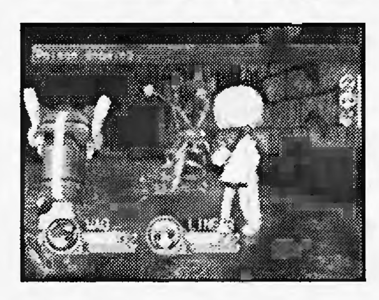
Что это за руины? Дело в том, что в мире Evolution когда-то давно существовала продвинутая цивилизация, которая исчезла с лица Земли, оставив после себя те самые руины, набитые артефактами. Некоторые из них имеют чисто эстетическую ценность, однако есть и полезные вещи. Например, устройство под названием CyFrame представляет собой некий механизм, которым все пользуются, но никто не понимает, как он работает (м-да... для меня таким механизмом является автомобиль). Люди умеют апгрейдить его, добавлять новые детальки, но сами сайфреймы и детальки добываются исключительно в руинах. Кстати, знаете, что мне это напомнило? "Пикник на обочине" Стругацких...

Так вот, семья Mag'a (они все там такие... приключенцы) уже сотню лет ищет легендарный сайфрейм Evolutia. Никаких достоверных сведений о его существовании нет, но все почему-то уверены, что его не может не быть. Вот сейчас пишу и спинным мозгом чую, что все это я уже где-то видел и читал... ничего действительно нового авторы не придумали. Однако, у игры есть своя изюминка — дизайн героев.

Во-первых, графика здесь анимешная в стиле Super-deformed. Во-вторых, главные герои — дети (а не юноши призывного возраста, как в большинстве RPG), что тоже вносит свою специфику. Но не это главное. Первое определение, которое приходит на ум при виде героев — "странные".

Они неправильно выглядят, неправильно действуют и неправильно думают. Герои действительно выглядят, как существа из другого мира, и за это разработчикам стоит дать пирожок. Искатели приключений, экипированные сайфреймами (снимать их нельзя, можно лишь менять детальки) выглядят примерно как Карлсон, пропеллер которого работает от компактного ядерного реактора (висит рядом) со встроенным шкафчиком для плюшек.





Ужас, правда? Имена/фамилии выбраны тоже... не совсем общепринятые: Mag Launcher, Linear Cannon и Chain Gun. Русификаторам советую перевести Chain Gun (на самом деле это женское имя) как "Анка-пулеметчица". Думаю, что это будет соответствовать задумке авторов, хотя вместо пулемета Анка вооружена sword-type сайфреймом, который к тому же умеет летать. М-да... чем дальше — тем запутаннее. Лучше я расскажу вам о том, что в игре мне понравилось больше всего.

Однажды, в дверь особняка семьи Лаунчеров постучалась Linear с письмом от пропавшего отца Mag'a. В этом письме отец попросил сына позаботиться о девочке. С тех пор Linear живет в доме Mag'a и сопровождает его во время всех вылазок в руины. Linear всегда рядом, Linear всегда молчит... Для тех, кто смотрел аниме Evangelion, могу сказать, что Linear чем-то напомнила мне Rei. Внешность, движения, мимика... я просто в восторге. По секрету скажу, что в Evolution 2 она выглядит еще лучше.

Система боя в Evolution классическая, пошаговая. В зависимости от характеристик героев и монстров составляется очередность ходов (наиболее продвинутые личности ходят дважды), которая отображается в верхнем правом углу. Остальное — как обычно. Дождидаетесь передачи управления одному из ваших приключенцев, выбираете нужные пункты в менюшке и наслаждаетесь красивыми спецэффектами. Однако, система магии, точнее, скиллов достаточно оригинальна. В упомянутых выше сайфреймах имеются слоты для втыкания полезных деталей. К каждой такой детали прилагается список скиллов, которые вы можете учить, причем учатся они строго по порядку. Очки опыта, получаемые в битве, делятся на два вида: обычная экспа (нужна для получения уровня) и TP. Накопив нужное количество TP, вы сможете выучить новый скилл. А так как деталек в сайфрейме уже в начале игре две штуки, то и развитие персонажа происходит нелинейно. Можно равномерно распределять TP между списками скиллов, а можно попробовать продвинуться в одном из них до максимума. Но и это еще не все. Сами детальки тоже можно апгрейдить (за деньги), при этом эффект от применения скиллов возрастает. У некоторых героев сайфреймов нет по определению, но у них есть что-то вроде магии (пять встроенных категорий скиллов).

А что у нас с графикой? Evolution — полностью трехмерная RPG, но, в отличие от 32-битных коллег, это играбельная трехмерная RPG. Управление и камера удобны, а это главное. А в целом графика слабовата для DC (учтите, что игра старая!), хотя кое-где смотрится весьма неплохо. Полигонов маловато, видов монстров мало. Особенно заметен контраст между качеством графики в городе и качеством графики в данженах. Если честно, такие лабиринты можно было бы и на ЗЫЧе сделать...

Музыка и звуковые эффекты, как и должно быть в хорошей RPG, достойны перевода в MP3 и выкладывания в download:).

Каковы же итоги? Это не мегахит, но многим любителям RPG игра должна понравиться. Тем, кто ценит свое время на вес золота, рекомендую Evolution 2 — там значительно улучшена графика и добавлена обалденная озвучка (голос на японском с субтитрами на английском).

Кстати, в первом Evolution тоже была японская озвучка, но в английской версии голос вырезали, оставив только субтитры! Вот такие нехорошие люди работают в Ubi Soft:(.

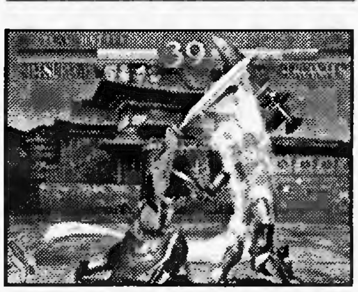
Soul Calibur

Платформа: Dreamcast. Жанр: Fighting. Разработчик: Namco. Издатель: Namco.

Soul Calibur — это не просто хороший трехмерный файтинг, это одна из тех игр, на которых держится популярность Дримкаста. Многие вообще всерьез считают его лучшим файтингом на рынке даже после выхода последнего Теккена на PS2, хотя с этим можно поспорить. Интересно и то, что разработала его Namco, последовательный сторонник Sony. Представители Namco объясняют это тем, что Dreamcast в то время был самой мощной платформой. Более того — при переносе с аркады качество графики оказалось еще и улучшено. Система боя, позаимствованная из великолепного Soul Edge + современная графика + подборка героев — вот секрет успеха SC.

Давайте начнем с системы боя. Со времен МК мы привыкли к тому, что знание "суперприемов" — основной фактор победы. В крайнем случае рядом должна лежать книжка со списком этих самых приемов. Время МК прошло, мы узнали, что файтинги могут быть разными. Кто-то фанатеет от 2D файтингов а-ля Street Fighter, кто-то перешел на Tekken, кто-то по-прежнему верен МК. Не уверен в том, что Soul Edge был первой игрой с "интуитивными" суперударами, но он стал самым известным. Суть "интуитивности" такова: если нажать на кнопку удара ногой и стрелку "вперед", то герой ударит ногой вперед. Если покрутить джойстик и нажать на удар мечом, герой изобразит что-то похожее на то, что вы нажали. В результате любая комбинация является хоть каким-то, но суперударом.





Даже "неинтуитивные" комбинации (например, одновременное нажатие ударов ногой и мечом) "забиты" чем-нибудь. В такой игре любой новичок может эффективно драться, просто нажимая все кнопки подряд, и он имеет шанс победить профессионала! Это плохо? На первый взгляд такая система должна не понравиться прежде всего профессионалу:), но на практике она не нравится только совсем упертым фанатам МК, SF, Tekken и т.д. Дело в том, что в любом файтинге с компом драться рано или поздно надоест, а найти достойного соперника не так-то просто. В Soul Edge/Calibur таких проблем нет — любому человеку можно дать в руки джойстик и превратить его в более-менее приличный манекен для отрабатывания тактики. Да-да, в Soul Calibur главное не знание суперударов, а грамотное ведение боя. Важно вовремя поставить блок, вовремя отойти и вовремя ударить. Если противник промахнулся, то он на секунду стал уязвим и можно начинать свою серию атак. Вариантов много — каждый может придумать свою собственную тактику, используя любимого героя (различаются по скорости, длине и силе удара). Если кому-то интересно, то знайте, что Врен предпочитает:) девушку-ниндзя Taki.

Fighting — один из жанров, в которых качество графики является чуть ли не основным фактором играбельности. Изначально Soul Calibur славился именно своей графикой. Однако, ничто не вечно под луной, и если вам нужна именно графика, возьмите DoA2 (или DoA2:LE). Западные обозреватели вам такого не скажут, они все поголовно помешались на SC и считают, что только в некоторых моментах DoA2 приближается к уровню SC. Графика в Soul Calibur очень хороша, полигонов вообще не видно, текстуры сглажены, одежда и волосы шевелятся, герои двигаются реалистично. Проблема только в том, что SC относится к первому поколению дримкастовских игр, так что никаких заметных (для владельца DC) прорывов в графике нет. Бэкграунды красивы, но это все тот же плоский ринг, полигонные ближайшие окрестности и спрайтовые (простите, это не спрайты — это такие большие полигоны) дальние окрестности. Повторюсь, что это выглядит очень красиво. Но именно устаревший подход к созданию арен для боя и есть основной недостаток SC.

Разумеется, с музыкой и звуковыми эффектами в SC все в порядке. Вообще, рассказывать об игровой музыке — дело неблагодарное. Если она плохая, то можно ругать ее за то-то и то-то. А если она хорошая, то и говорить не о чем.

Что у нас еще есть в SC? Еще у нас есть сюжет. Думаю, все согласятся с тем, что единственный файтинг с действительно достойным сюжетом — это МК. Под "действительно достойным" я понимаю такой сюжет, которого много (текст или ролики) и который не хочется пропустить кнопкой А:) В Soul Edge/Calibur мы имеем что-то близкое к этому. Достаточно выбрать Story Mode (вроде бы он так здесь называется... лень DC включать) и вы получите 2-3 экрана более-менее интересного текста перед каждым боем. Ладно, текст и пропустить можно:), главное то, что именно здесь можно открывать новые костюмы, новые уровни... и смотреть всяческий арт. Система проста: выигрываете бой, получаете денежки, покупаете арт, к которому иногда прилагаются бонусы. Стандартная схема поединка (2 раунда, один на один) в сюжетных поединках не работает. На вас могут напасть по очереди несколько врагов, безобидные мышки вдруг становятся ядовитыми крысами, пол может превратиться в зыбучие пески и т.д. и т.п. Разнообразие — вот еще одно достоинство SC.

Герои в SC не менее разнообразные. Бедным авторам явно пришлось долго искать столько различных видов холодного оружия. Чтобы вам плоды их поиска не достались даром, многие герои изначально являются секретными (новый герой открывается после прохождения игры в обычном режиме). Все они отличаются как графически, так и с точки зрения боевых возможностей.

Попробуем подвести итоги. В целом игре можно смело поставить десять баллов из десяти. Soul Calibur — это шедевр, причем пока что действительно непревзойденный. Но время идет, мы еще увидим новые файтинги на 128-битках, и они будут настоящими файтингами нового поколения.

Подготовил
Kostya Govorun AKA Wren
wren@pristavki.net

Синтез как способ изобретения жанра
Warcraft 3: превью



Разработчик: Blizzard
Официальный сайт: http://www.blizzard.com/war3/
Ожидаемый выход (данные основаны на пытках пеонов и подкупе крестьян): конец 2001 года

Новый жанр — новый геймплей

Есть всего несколько игр, которых ждут с таким же нетерпением, как Warcraft 3. А в области стратегий реального времени у третьей части противостояния людей и орков вообще нет конкурента. И вот, последние новости из Blizzard: продолжения "классики" не будет! "Ничего страшного, — заявляют разработчики. — Новая игра получится гораздо интереснее. И, кстати, от RPS еще никто не умирал".

RPS a.k.a Role-playing Strategy (Ролевая стратегия) — сравнительно новый жанр. К традиционной RTS (Стратегии реального времени) добавляется возможность использования героев — главная особенность RPG (Ролевой игры). Насколько удачным может быть такой синтез, покажет время. Но уже сейчас в Blizzard уверены: третий Warcraft будет сильнее своего предшественника, заткнет за пояс Starcraft и оставит в недоумении всех фанатов Diablo: во что же мы играли все это время?! Если этим обещаниям суждено сбыться, то число безработных и разведенных мужчин значительно увеличится.

Техническая сторона вопроса

Пожалуй, самая хорошая новость: Warcraft 3 будет трехмерным! Планируется поддержка Direct3D и OpenGL. Насколько сложными будут модели, пока сказать трудно, но уже сейчас скриншоты выглядят более чем привлекательно. Трехмерная реинкарнация юнитов из прошлой части порадует ветеранов игры улучшенной графикой и анимацией. Теперь персонажи не будут застывать в одной позе во время бездействия или двадцать раз повторять одно и то же движение в битве. Они смогут осматриваться, почесываться и производить другие случайные действия. Что же касается





рукопашной, то тут разработчики готовят более десятка разнообразных движений. Здания и объекты будут трехмерной копией уже знакомых спрайтов, но вот система строительства претерпит изменения: полная готовность объекта достигается в десять шагов, а не в три, как раньше. Звуки подготавливаются с особой тщательностью: каждая реплика и боевой клич озвучиваются профессиональными актерами. Сейчас известно, что гномы в новой части игры будут говорить с шотландским акцентом.

Большая ставка, сделанная в Blizzard на ресурс battle.net, себя оправдала: за последние три месяца там зарегистрировано почти 9 миллионов игроков. Поэтому пристальное внимание разработчиков к многопользовательской игре позволяет ожидать серьезного и сбалансированного геймплея. Средняя игра в Интернете будет длиться примерно 20-30 минут, что позволит герою развиться до 5 уровня.

По форме — Starcraft, по содержанию — Diablo

Warcraft 3 будет содержать все элементы классических RTS от Blizzard. Тактика и стратегия напомнят Warcraft 2, разнообразие рас — Starcraft, а ролевые элементы геймплея и изометрическая проекция — Diablo. Человеческая раса по-прежнему сильна и хорошо обеспечена юнитами, однако ее герои лучше подойдут для обороны. Орки больше подготовлены к отчаянным сражениям. Информации по остальным расам еще нет, но уже понятно, что Мертвецы смогут воскрешать мертвых (сюрприз!) и красть души, а Демоны будут чистым злом. В отличие от Старкрафта, где внимание игрока было сосредоточено на количестве юнитов, в новой игре главным фактором станет их качество. Скорость игры увеличится даже по сравнению со вторым Варкрафтом, и в кампании за людей придется серьезно подготавливаться к атакам орков-дегенератов.

Набор команд — двигаться, патрулировать, стоять на месте, атаковать, применить заклинание и особые возможности — может расшириться ближе к дате релиза.

Главные изменения внесены в логику движения. Это решит проблему, когда персонаж просто терял дорогу и стоял в ожидании команды или не мог атаковать, находясь во вторых рядах.

Единственным ресурсом в игре осталось золото. Его добывают на приисках крестьяне или пеоны. Однако рубить деревья по-прежнему необходимо. На таких картах, как Web World или Nowhere to Run, к противнику просто так не подойдешь — к нему нужно прорубиться!

Города в новом Варкрафте уменьшатся. Как уже было сказано, игроку придется больше внимания уделять битвам и развитию небольшой, но эффективной инфраструктуры. Вероятность продовольственного кризиса по сравнению со Старкрафтом намного увеличена.

Наши герои

Для тех, кто не следил за новостями о Warcraft 3, можно сказать, что, по сути, игра осталась старой доброй стратегией. Принципиальным изменением (помимо полной трехмерности) станет новая система героев. Вот где проявятся черты Diablo. В роли героев выступят персонажи второй части и новые персонажи. Вышедшие из черни пяти рас "личности" будут обладать уникальными способностями, смогут наращивать умения и собирать артефакты. Распознать героев можно будет по особому светящемуся вооружению или по нетипичному поведению. Так что пинок крестьянина — Принеси пива, отец! — не должен пройти незамеченным. Герой даст о себе знать. Говорят, будут еще и героини, но на них мы останавливаться не станем — слишком уж тонкая материя.

Герои нового Варкрафта будут похожи на суперюниты из старых частей игры с личностными качествами героев Diablo. Система совершенствования персонажа также будет заимствована из последнего шедевра Blizzard. С каждой новой ступенью развития герою позволяется выучить новое заклинание. У каждого героя есть особое заклинание с пиковой мощностью в пять ступеней. Например, самый навороченный Рейнджер из родственной нам расы способен на большом расстоянии остановить вражеский юнит, обокрав его на 99% здоровья. Чудесная способность называется Black Arrow, в свободном переводе — Черная стрела. Но вот за такую героическую удаль придется платить непомерную цену: герой будет в пять раз прожорливей обычного юнита. Каждый герой сможет носить до 4 предметов — эта особенность порадует многих любителей Diablo. Уж они-то знают, где какие рулезы на карте запрятаны! Итак, предметы подразделены на три группы: постоянные, с ограничением по времени использования и одноразовые. Постоянные объекты похожи на всем знакомые артефакты. Они увеличивают силу и творческий потенциал героя. Такие вещи, как Молниеносный скипетр, имеют определенное количество зарядов. Разработчики еще не пришли к единому решению, но вот игроки, я уверен, проголосуют за аккумуляторный тип всех жезлов, скипетров и прочих трезубцев. В ряду одноразовых предметов — лекарственные и омолаживающие средства.

Последней и наиболее ценной особенностью героев будет аура. Ее благотворное воздействие будет распространяться на всех, кто находится рядом. И крестьянин, и другой герой получат защиту от огня, плюс к здоровью и много других удивительных призов. Особо стоит отметить способность Анти-Палладина, героя расы Мертвецов (Undead's Anti-Paladin), окружать дружественные юниты Неправедной аурой, повышающей их защиту. Когда в Blizzard узнали о болезненной реакции всего играющего человечества на смерть Тамагочи, было принято твердое решение: героев не убивать. За определенную сумму можно получить своего отожранного любимчика со всеми инструментами в специальном заведении. У людей такое место будет носить имя Алтаря Королей (Altar of Kings), у орков — Алтаря Ур(к)агана. Так что жизнь после смерти будет в следующей части стратегии всех времен и народов очень даже обычным делом.

Понятно, что с изменением жанра преобразится и стратегия игры. Теперь фактор героя будет решающим и в битве, и в гражданской деятельности. Например, если в игре за людей противник — раса Мертвецов, то главным предпочтительнее выбрать Палладина. Его основным заклинанием является Божественное вмешательство (Divine Intervention), которое, судя по всему, исключительно действенно именно против Мертвецов. Однако если противником являются Орки или Демоны, никакие пророчества не помогут. Необходим сильный герой, например, Рейнджер.

Важнейшим критерием при "накачке" героя будет опыт. Поэтому в новом Варкрафте стремительные нападения и антитеррористические операции отступят на второй план. Необходимой частью каждого сраж[illegible] станет тщательный подсчет сил и приобрета[illegible] скиллпойнтов. Потеря нескольких юнитов теперь не только досадная неприятность, но и лишний опыт вражеского героя.

Когда?!

Есть всего несколько вопросов, которые обычно хотят задать разработчикам. А в случае с Blizzard это единственный вопрос: "Когда?!" Мы собрали все скриншоты, а обои с персонажами из Warcraft 3 уже давно покрылись пылью. Когда же будет сама игра? Самая точная информация: конец следующего года. Мы ждем...

Дмитрий Захаров
drizzzly@mail.ru
http://www.3dnews.ru/

















Нереальная история

"...знакомые шрамы на испуганных лицах этих людей вновь напомнили о том убийце с корабля".

Продолжение. Начало в "ВР" №11

3) Глубоко под землей

Хе-хе, а вот из-за угла появился источник моего испуга: старина Брут прибежал на шум закрывшейся двери. На этот раз я первый открыл огонь и тем самым застиг его врасплох. И хотя выпущенная из правой руки ракета доставила мне неприятности в этом узком коридоре, все обошлось. Повернув за этот самый угол, я понял, что уже не скоро увижу солнечный свет, если вообще когда-нибудь увижу. Становилось прохладней, с потолка свешивались обломки горных пород, а справа в углу стояло что-то наподобие тележки — все это необходимые атрибуты шахты, куда я, видимо, и попал. Но если это так, кто же здесь работает и что добывает?

Все вокруг действительно подтверждало мои предположения. Вагонетки с кирками, искусственное освещение, грузовые лифты говорили сами за себя. Единственное, что было тем же, что и наверху, так это Бруты-охранники и до боли знакомые "присоски", болтающиеся на потолке в узких проходах. Все это однообразие начинало действовать на нервы.

На лифте я спустился еще ниже, но температура здесь была на порядок выше, чем на поверхности планеты. Вскоре я понял причину этого самого настоящего пекла: справа кипела и булькала ярко-красная масса лавы. Нда, подумать только, всего один шаг — и конец всем моим мучениям... Повернув направо, я попал в коридор, похожий на тот, который привел меня в эту преисподнюю. Все тот же мерцающий свет и гудение ламп, но вот что показалось впереди... О Боже!

Еще три трупа все тех же членов команды с "Вортекс Райкерса"... И знакомые шрамы на испуганных лицах этих людей вновь напомнили о том убийце с корабля. Я найду его и расквитаюсь, чего бы мне это ни стоило... или ОНО найдет меня. Надо быть осторожным, иначе меня ждет та же участь. Я вновь услышал шум — этот звук напомнил мне гудение электричества, судя по всему, где-то неподалеку находится рубильник или генератор. Так оно и есть: передо мной две красные кнопки и синие лучи генератора. Из переведенной надписи на стене я понял, что с их помощью смогу отключить защитное поле в другом конце шахты. Я нашел то, что искал.

Через десять секунд после нажатия кнопок генератор больше не издавал подозрительных звуков, и я отправился назад к лифту. Тут-то все и началось...

Не успел я выйти из этого коридора, ставшим общей могилой для трех людей, как до боли знакомый звук закрывающейся двери нарушил тишину. Повернув за угол, я... увидел закрытую перегородку! Но она была открыта, когда я шел сюда!

Я побежал назад к кнопкам, но и там мой путь преградила железное препятствие. Прямо передо мной лежали трое убитых... я попал в ту же ловушку, что и они! Я выхватил пистолет и зажался в угол, осматриваясь по сторонам в ожидании противника. Щелчок. Еще один, еще... Что происходит? Я посмотрел направо и замер от ужаса.

Еще секунду назад этот коридор был залит хоть искусственным, но все же светом, а теперь на моих глазах один за другим гасли прожекторы, погружая все вокруг в непроглядную темень. Когда же погасла последняя лампа... я не видел даже собственные руки, не говоря уже о конце коридора. И снова эту тишину нарушали гулкие удары моего сердца. Никогда не забыть мне тот ужас, охвативший и парализовавший мое тело в ту минуту...

Ярко-красный свет аварийного освещения и гул сирены пробудили меня, но было уже слишком поздно. Почти в двух метрах от меня уже стоял тот самый хищник-убийца, и не успел я нажать на курок пистолета, как боль вонзающихся лезвий пронзила правое плечо. Еще мгновение, и я бы навсегда остался лежать в этом холодном коридоре шахты затерянной в космосе планеты...

Сжав зубы от боли, я сделал резкий кувырок и оказался прямо за спиной у агрессора. Эта тварь даже не поняла, в чем дело! Одна за другой вонзались пули в массивную спину хищника, и все его попытки нанести мне решающий удар были заранее обречены на провал. Последний выстрел — и он лежит у моих ног. Это тебе за капитана! Но мои дела тоже были плохи. Три глубоких пореза на правом плече требовали срочной перевязки. Хорошо хоть аптечка оказалась неподалеку. Но этот тройной шрам всегда будет напоминать о моей первой схватке с этим... "Скарджем".

Теперь он лежал мертвый, а еще минуту назад был готов разорвать меня на части. Мощные мускулистые ноги позволили ему в два прыжка настигнуть меня и вступить в рукопашный бой, на обеих "руках" блестели тройные лезвия, которыми, судя по всему, он лишил жизни не одно живое существо. Я никогда не забуду его красные глаза, полные ненависти в момент того прыжка, который мог стать для меня роковым, а теперь в его взгляде не было ничего, кроме растерянности и недоумения. Этот хладнокровный убийца наказан, и так будет со всеми, кто встанет на моем пути.

Пробираясь все глубже, я заметил довольно широкую трещину в стене справа. Обыкновенное любопытство просто заставило меня пролезть вовнутрь прохода. В этом маленьком гроте нашел свою смерть еще один беглец и... четырехрукий житель Нали, которого мне пока так и не удалось встретить живым. Судя по всему, именно эти беззащитные существа и вынуждены работать здесь под контролем Брутов и Скарджей, добывая крупные светящиеся кристаллы, которые украшают потолки шахты. С последней страницы желтой книги, лежавшей у ног ее автора, переводчик прочитал примерно следующее: "Деревня Харобед находится на другой стороне этих гор. Я подожду, пока поднимутся два солнца, и отправлюсь через шахту Раджигар. Это единственный путь".

Получается, эта шахта — единственный проход на другую сторону, и я иду в верном направлении. Ну, хоть одна хорошая новость! Воспользовавшись громоздким лифтом, я очутился у небольшого озера кипящей огненно-оранжевой лавы. Осторожно, шаг за шагом продвигаясь по узкому карнизу, то и дело норовящему уйти из-под ног, вольно-невольно я смотрел вниз, отчего мне становилось не по себе. С момента моего "прибытия" прошло не более двух дней, а я уже так отвык от нормальной жизни!

Голос... Голос! Я не ослышался, это был ГОЛОС, пусть и непохожий на человеческий, но это было и не ставшее уже привычным рычание монстров. Так что же это? Есть только один способ проверить... Выглянув за угол, я не поверил своим глазам. Это был живой представитель коренных жителей-Нали, который, заметив меня, снова произнес этот странный звук и махнул парой рук, как бы подзывая к себе. Держа пистолет наготове (никому нельзя доверять на этой планете!), у меня не оставалось выбора, кроме как выйти и рассмотреть его поближе.

Я двинулся ему навстречу, на что он еще раз повторил что-то вроде "Хайно!", но на приветствие это было мало похоже. Всем своим видом мой новый друг пытался что-то показать, и лишь я приблизился к нему, он добежал до поворота и опять посмотрел на меня, стараясь объяснить, чтобы я следовал за ним. Повернув налево, Нали добежал до конца коридора, где виднелась большая железная дверь. И не успел я и глазом моргнуть, как, сделав странное движение руками, он сумел, не прикасаясь к двери, заставить ее медленно и с жутким скрипом открыться! Обернувшись назад и увидев мое лицо полное удивления, он улыбнулся, и я почувствовал какую-то доброту, какой-то теплый свет, исходивший от этого миролюбивого существа среди этой ледяной пустыни насилия и крови...

Но мое потрясение было коротким. Тишину нарушил глухой хрип монстра, и прямо из-за угла выскочил еще один Скардж, молниеносно и беспощадно бросившись на Нали. Эй, тварюга, кончай маленьких обижать!

Три метких выстрела моментально подействовали на хищника. Бросив до смерти перепуганного аборигена, Скардж ринулся на меня. Но это был не тот тупоголовый зверь, напавший на меня в темном коридоре. Со мной сражался хорошо натренированный воин: он легко уворачивался от огня, прыгал из стороны в сторону, не давая мне прицелиться. У меня кончались патроны, а расстояние между нами сократилось до одного прыжка хищника... Надо было немедленно менять тактику. Из последних сил я перепрыгнул на другую сторону карниза, оставив внизу ярко-оранжевую гладь огненной лавы. Обернувшись назад, я понял, что эта яма не преграда для Скарджа и через секунду он уже будет на этой стороне, а отступать больше некуда. У меня оставался единственный шанс...

Подойдя поближе к краю, я посмотрел вверх. Сгруппировавшись в прыжке-сальто, Скардж был готов приземлиться и продолжить бой, но он не знал моего плана. Лишь только коснулись земли его широкие ступни, всей своей массой я ринулся на него, даже не дав права на ответный ход. Когда я посмотрел вниз, его мускулистое тело уже поглотила огнедышащая лава, на этот раз навсегда. Можно перевести дыхание.

Ловкий прыжок — и я снова стою у двери, которую так ловко открыл Нали. А за ней — новое оружие, самое лучшее, что я держал в руках за последнее время. "Стингер" или "отбойный молоток", как его называл мой бывший сосед по камере (царство ему небесное) — прекрасно подходит как для ближнего, так и для дальнего боя. Ну, Скарджи, теперь вам не поздоровится! Вот только одно обидно: спасителя-Нали и след простыл. Даже спасибо не успел сказать...

Прорываясь все дальше и дальше, я с боем брал каждый проход, каждую комнатку этих бесконечных подземных лабиринтов. Шахта была буквально набита Скарджами и Брутами, порой мне приходилось сражаться сразу с двумя противниками. Но от этого лишь точнее становились мои выстрелы, а прыжки — более легкими и маневренными. Из пугливого, осторожного заключенного я превращался в опытного бойца, готового взять победу голыми руками. Мы поменялись местами: теперь Я охотился на них, а они не знали, где меня ждать. И когда я вновь стоял перед дверью, разделявшей меня с выходом наверх (по крайне мере так гласила надпись на стене), я понял, что выйду отсюда совершенно другим человеком. Человеком сильным, готовым постоять за себя и способным найти выход даже из такой нереальной истории.

* * *

4) Секретный проход

Еще не успела открыться дверь, как я уже услышал выстрел из гранатомета. Прямо напротив выхода устроил засаду еще один Брут, охраняющий выход из шахты с этой стороны гор. Но каждое его движение, каждый выстрел я мог предугадать заранее, поэтому, несмотря на массивный огонь мутанта, он не смог оказать мне достойного сопротивления.

Наконец долгожданная свобода. Свежий воздух, небо над головой, мощная пушка в руках — чего еще надо для счастья человека на этой забытой богом планете? Я иду в верном направлении, хотя куда, понятия не имею. Главное — есть надежда, а уж все остальное — дело техники... Пробираясь по узкому проходу, я вышел к довольно высокой стене, ограждающей территорию, прилегающую к скале напротив. С одной стороны находились не менее странные ворота, украшенные орнаментом, но, увы, не желающие меня пропустить вовнутрь. Надо было искать иной способ. Обойдя стену с другой стороны, я заметил Скарджа, мирно сидящего на берегу пруда. Мне не представлялось возможным пройти дальше, избежав схватки, поэтому я первый открыл огонь по хищнику. И правильно сделал: зверь испугался и начал пятиться назад, увидев в моих руках "стингер". Когда же отступать ему уже было некуда, он предпринял отчаянную попытку вырваться: неожиданно сделав кувырок в сторону, пошел прямо на меня. Но, к моему счастью, у него ничего не вышло.

Перелезть эту стену было невозможно, но еще оставался не исследованным пруд, в который так тщательно смотрелся Скардж. Вода оказалась довольно теплой и прозрачной, поэтому, сделав глубокий вдох, я смело прыгнул в этот миниатюрный водоем. Ага, а вон и отверстие справа! Похоже, это единственный способ пробраться за эту стену. Проход стал уходить глубже, и тут я забеспокоился, а хватит ли мне кислорода? Назад возвращаться уже довольно далеко, а сколько еще плыть вперед...

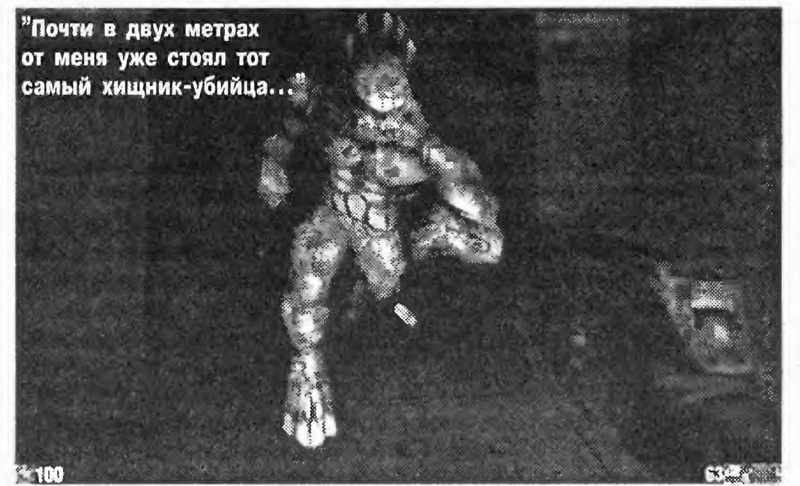
Здесь было довольно темно, а вода на глубине становилась прохладнее. Становилось душно, надо было немедленно всплывать на поверхность. Я не заметил, что все это время за мной на поводе плыла какая-то рыба средних размеров. А когда стало просто невозможно не обращать на нее внимания, я, кажется, понял, что ей от меня надо. Но вот в темном туннеле забрезжил свет, и в этот самый момент она впилась мне в правую ногу своими острыми клыками. Но та жуткая боль, боль, когда в тебя вонзаются десятки мелких зубов, не сравнима с тем невыносимым желанием дышать, когда тебя разделяет от спасительного кислорода всего два метра воды...

Последний рывок и... мокрый и изможденный, я жадно хватаю ртом воздух. Похоже, что рыбешка в самый последний момент отцепилась, но десяток следов от зубов на моей голени еще долго будут напоминать об этой встрече. Главное, я все-таки нашел этот единственный способ перебраться через стену.

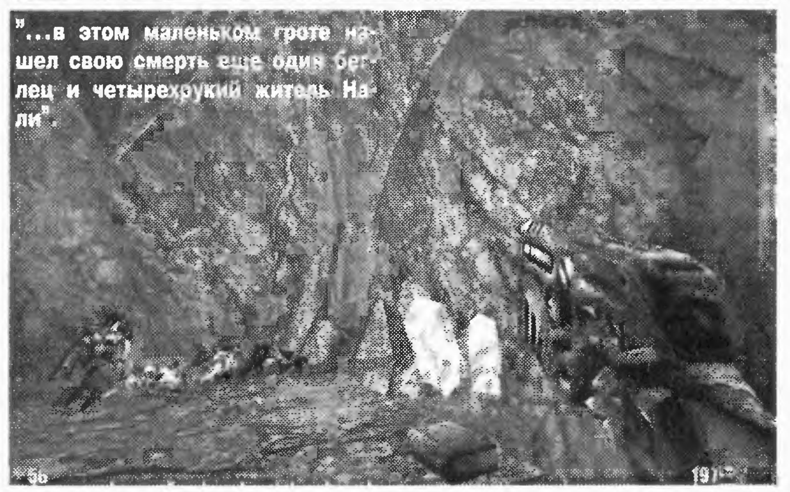
Каменная дорожка привела меня к пустому бассейну, позади которого виднелась закрытая дверь. Открыть ее оказалось довольно легко: было достаточно повернуть рычаг справа, как зажурчала вода, наполняющая этот самый бассейн, и дверь медленно поползла вверх. Но наученный прежними ошибками, я не стал торопиться идти дальше. Мое внимание привлекли два столба с иероглифами справа и слева от входа. Эти значки я где-то уже видел... Ну конечно, это же надпись на языке Нали! Стало быть, эта стена, ворота с необычным орнаментом и бассейн — их рук дело. Странное место... Где там мой переводчик? Странная надпись... С первого столба я прочитал: "Дерево должно всплыть...", а со второго "... потому что это ключ!". Что еще за дерево? Почему должно всплыть? Надо запомнить, кто его знает, что меня ждет впереди?

Дверь открыта, "стингер" в руках, надо идти дальше. Но зачем? На что мне надеяться, чего искать — я не знал. Но какое-то странное чувство подсказывало мне, что уже за этой дверью я найду ответ на многие вопросы: что же это за планета, как на ней могут жить вместе кровожадные Скарджи и миролюбивые Нали, как мог разбиться такой современный корабль, как "Вортекс Райкерс"? И наконец, главное, почему только мне удалось выжить из более чем трехсот "пассажиров"? Но уже тогда, стоя перед этим проходом, я точно знал: ответы на все эти вопросы я не смогу найти сразу, и лишь постепенно, ценой неимоверных усилий, шаг за шагом буду приближаться к своей цели.

To be continued...



"Почти в двух метрах от меня уже стоял тот самый хищник-убийца..."



"...в этом маленьком гроте нашел свою смерть еще один беглец и четырехрукий житель Нали".



"Когда же отступать ему уже было некуда, он предпринял отчаянную попытку вырваться".

Максим Абуховский
max_849@mail.ru

AD&D для чайников



...я решил сделать небольшой текст, содержащий глоссарий основных терминов AD&D и объяснение основных процедур игры.

Общий ход игры

Суть игрового процесса заключается в том, что группа игроков из 4 — 10 человек, руководимая и направляемая ведущим, должна выполнить поставленные перед ней задачи, действуя в рамках определенного сюжета и по определенным правилам. Игра является застольной и для участия в ней не нужно обладать определенными навыками и иметь специальную экипировку, кроме листа бумаги и ручки.

Игрок может пытаться совершать за своего персонажа ЛЮБЫЕ действия, которые мог бы совершить созданный им персонаж. Успех этих предполагаемых действий зависит от того, как сочетаются способности персонажей, роли которых они играют, с комбинациями очков на различного типа игральных костях, которыми они манипулируют. Игральные кости (многогранники или же другие датчики случайных чисел) применяются для определения исхода ситуаций случайного рода. В сокращенной записи они обозначаются так: ndx, где n и x — числа: например, 7d8 означает сумму 6 чисел от одного до 8, выпавших на 7 восьмигранных кубиках. Просто d6 обозначает результат бросания одного шестигранника.

Ведущий/Мастер руководит игрой, снабжая игроков необходимой для развития сюжета информацией и играя роли всех персонажей, с которыми игроки сталкиваются по ходу их приключений.

Отметим, что первоначально AD&D строилось на материалах истории средневековой Европы или героической фантастики, ориентированной на историко-культурные традиции этого региона. Затем возникли и иные их варианты, опирающиеся на другие категории исторической реальности и фольклорных традиций, но база и подход, к сожалению, часто оставались неизменными.

Создание персонажа и основные понятия

Первым этапом создания персонажа является определение его статистик. Статистиками называются 6 (с учетом моих дополнений — 9) основных параметров, отражающих физические и умственные способности героя. У людей они варьируются в размере от 3 до 18. Существует несколько вариантов накидки, но, как правило, кидаются 3d6. Базовыми статистиками являются следующие:

Сила (Strength), отражающая не только мускульную силу героя, но и его способность переносить тяжести. Сила является определяющей характеристикой для персонажа класса "воин", а ее высокий уровень повышает возможности попадания по противнику оружием ближнего боя или нанесенный вред.

Ловкость (Dexterity), под которой подразумевается не только ловкость рук и способность к тонким движениям, но и быстрота реакции или высокий уровень развития природных рефлексов. Она является определяющей характеристикой для персонажа класса "плут", а ее высокие значения повышают боевое мастерство владения метательным оружием, уровень защиты и быстроту реакции.

Конституция (Constitution), называемая также здоровьем или сложением. Термин этот достаточно условный. Не будучи связана впрямую с телосложением героя, эта характеристика, тем не менее, определяет его способность переносить лишения или массированные структурные воздействия на организм. Высокий уровень конституции также повышает запас живучести.

Интеллект (Intelligence). Поскольку решения принимает герой, эта характеристика отражает преимущественно уровень знаний, которыми владеет персонаж, развитие его памяти и способности усваивать информацию. Более высокий интеллект определяет большее число гражданских умений, которые персонаж способен освоить. Интеллект также является определяющей характеристикой для персонажа класса "маг", поскольку работа с заклинаниями требует развитой памяти и логического мышления.

Мудрость (Wisdom). Один из вариантов трактовки этого понятия в классической традиции AD&D — "глубина понимания мира". Эта характеристика объединяет в себе интуицию, силу воли и уровень понимания окружающих персонажей сверхъестественных сил. Высокая мудрость повышает уровень сопротивляемости героя ментальному воздействию и, согласно классическим правилам AD&D, является определяющей характеристикой для персонажа класса "священник" (мы же выделяем Благочестие как уровень взаимоотношения верующего с объектом веры в отдельную характеристику).

Харизма (Charisma). Под этим параметром понимаются обаяние личности, организаторские способности, умение произвести благоприятное впечатление с первого раза. При этом мы выделяем в отдельные статистики телесную/сексуальную привлекательность и высокий социальный статус, которые авторы оригинальной концепции AD&D присовокупили к статистике "харизма".

Важной характеристикой, особенно для психологической составляющей игры, является **Линия Поведения (Alignment)**. Эта категория отражает набор моральных или поведенческих принципов персонажа, формирующих его этику и отношение к жизни. Линия поведения рассчитывается по двум осям координат: Добро — Зло и Закон — Хаос, и некоторые подклассы героев имеют ограничения не только по минимально необходимым статистикам, но и по приверженности к той или иной философии. Наемный убийца не может исповедовать Добро, а благородный рыцарь-паладин обязан быть преданным идеалам Добра и Законности. Учитывая нейтральность в середине, в AD&D существует 9 основных вариантов линии поведения. Отметим, что эта характеристика играет роль и при применении ряда заклинаний. Например, при определении Зла или защите от него.

Следующим этапом создания приключенца является выбор его расы. В рамках AD&D этот термин обозначает скорее биологический вид гуманоида, способного принимать участие в приключении в качестве персонажа. В рамках оригинальной системы AD&D, ориентированной на средневековую европейскую фэнтези, основными расами являются эльфы, гномы, хоббиты (халфлинги) и эльфы-полукровки, хотя в каждом конкретном мире набор рас может быть различным. Представитель каждой расы имеет, как правило, дополнительный набор способностей и ограничений, вытекающих из особенностей его биологии, менталитета, воспитания и т.д. К примеру, гномы и хоббиты имеют большую устойчивость против ядов и заклинаний, зависящую от их конституции; эльфы лучше стреляют из луков, сражаются одноручными мечами и обладают невосприимчивостью к некоторым типам магии; в маленьких существ существам большого размера труднее попасть; все, кроме людей, видят в темноте или обладают инфравидением — тепловые лучи и т.д.

После выбора расы приключенца следует определить его класс. Классом называется основное направление деятельности, род занятий персонажа. Существует 4 стандартных класса — "воин", "плут", "священник" и "маг" ("псионик/экстрасенс" как самостоятельный класс появился позже и применяется не всеми и не везде) и некоторое количество подклассов, из которых в стандартном AD&D наиболее известны "паладин" и "рейнджер" как разновидность "воина", "друид" как разновидность "священника" и "бард" как разновидность "вора". Принадлежность игрока к тому или иному классу определяет уровень его живучести, боевого мастерства, права использовать различные типы доспехов или оружия, а также наличие каких-либо дополнительных способностей — например, магических, воровских или экстрасенсорных. Человек может быть любого класса, если позволяют характеристики, но только одного (вариант последовательной смены класса, однако, допустим); представители других рас имеют ограничения в выборе класса, но могут развиваться сразу в нескольких направлениях (например, эльф часто сочетает умения воина и мага).

Вслед за классом следует определить уровень приключенца. Слово "уровень" в AD&D имеет несколько значений, но, как правило, в применении к игроку обозначает уровень его мастерства. Это — основная характеристика мощи персонажа и развитости его способностей в рамках избранного им класса. С ростом уровня у приключенца растут запас живучести, боевое мастерство, появляются дополнительные умения. Мультикласс медленнее растет в уровнях, хотя и выигрывает много своей многогранностью. Рост уровня происходит за счет набранного опыта, в единицах которого оценивается каждое удачное или полезное действие игрока. Опыт начисляется за успешные действия и применение способностей сообразно классу и Alignment'у, а также за успешное отыгрывание роли. Понятно, что и большинство сюжетных модулей по своей сложности также рассчитано на определенный уровень героя.

К параметрам приключенца, определяемым его классом или уровнем, относится, в первую очередь, "запас живучести" (hit points). Этот параметр характеризует жизненную силу и стойкость приключенца, которые увеличиваются с ростом уровня и позволяют легче переносить причиненный вред. Запас живучести измеряется в очках (хитах), которые герой теряет при нанесении ему вреда. Запас живучести можно восстанавливать естественным образом, а также при помощи лечения, магического или немагического. Когда у персонажа остается 0 хитов, он теряет сознание, -10 обозначает смерть. Вернуть игрока к жизни можно только с применением сложной магии.

Подробнее о классах и подклассах

Здесь рассмотрены только базовые, применяемые в классическом AD&D. В рамках моих домашних правил существует еще некоторое количество подклассов, которые здесь я приводить не буду.

1. Группа "Воин". В этот класс входят те, кто занимается военным делом или воинскими искусствами. Он характеризуется наибольшим запасом живучести, отсутствием ограничений в выборе доспехов и оружия, самыми быстрыми темпами роста боевого мастерства. Этот тип героя наиболее доступен начинающему, так как не обладает значительным количеством дополнительных умений, требующих более высокой квалификации игрока или умения использовать ресурсы игры. К его подклассам относятся:

Paladin (Паладин) — в классическом AD&D это понятие обозначало благородного рыцаря без страха и упрека, воина веры и защитника добра и справедливости, пользующегося благосклонностью богов в форме целого ряда дополнительных способностей типа определения зла, ауры защиты, лечения возложением рук, а на более высоких уровнях — умения изгонять нежить или доступа к заклинаниям священников. Однако кодекс чести накладывает на него немалое число очень жестких ограничений.

Ranger (Рейнджер/Следопыт) — лесной воин, охотник и следопыт, образ которого частично навеян Робин Гудом. Знает следы, умеет обращаться с животными, ориентироваться etc. С моей более широкой точки зрения, подкласс является обозначением воина "спецназовского" типа, искусного в ведении войны в лесу и обладающего некоторыми мистическими способностями на высоких уровнях.

2. Группа "Маг". Маг. Волшебник, изучающий магию как своего рода науку или искусство. Хотя этот класс имеет минимальный запас живучести и наименьшие темпы развития боевого мастерства, применяемые им заклинания обладают большей боевой силой, чем заклинания священника. С определенным шансом на успех он может изучать любые заклинания и даже создавать свои. Заклинания магов тоже делятся на сферы в зависимости от типа воздействия или использования магической энергии, и маг может специализироваться в той или иной сфере. Специалисты обладают дополнительными возможностями в отношении избранной ими школы, но слабы в противоположных. Например, специалист в магии огня не может использовать заклинания, связанные с водой. Примерами магов-специалистов могут быть Элементалист, работающий со стихиями, Illusionist (Иллюзионист), Invoker (маг, имеющий дело с всякими энергиями и силовыми полями), Necromancer (Некромант) — человек изучающий жизненную энергию, магию смерти или нежить.

3. Группа "Священник". Многие считают, что Священник — один из наиболее сильных классов. Уступая по запасу живучести и боевому мастерству только воину (следует вспомнить, что в классическом AD&D под этим типом понимается именно представитель христианской воинствующей церкви), он также за свою приверженность конкретному богу или религиозной философии имеет право использовать заклинания. Заклинания священников делятся на 24 сферы влияния, и в зависимости от ареала активности его бога священник имеет доступ к различным сферам. Понятно, например, что священник бога огня, войны и разрушения вряд ли имеет доступ к заклинаниям из сфер лечения или созидания. В соответствии со своей религиозной этикой священник может иметь различные ограничения на использование оружия и доспехов (например, друид не может использовать металлические доспехи, а его оружие — исключительно охотничьего и сельскохозяйственного типа), а также может обладать дополнительными способностями, наиболее типичными из которых является умение изгонять нежить.

Эта божественная способность определяет вероятность того, что после раунда, в течение которого клирик совершает определенный ритуал, находящаяся в непосредственной близости от него нежить отступает в ужасе или даже может рассыпаться в прах. Вероятность успеха в этом случае зависит от соотношения уровня мастерства священника и уровня живучести монстра.

Это лишь один из примеров. Например, друид 7 уровня и выше может три раза в день превращаться в других существ — 1 раз в млекопитающее, 1 в птицу и 1 в рептилию, священник бога войны может иметь лучший выбор оружия или повышенное боевое мастерство, а священник бога огня, возможно, может терпеть меньший вред от огня или огненной магии или иметь доступ к магическим заклинаниям, относящимся к сфере огня.

Главное ограничение священника, соответственно, — необходимость соблюдать этику бога, и ее несоблюдение или нерациональное использование божественных сил может иметь последствия, обычно в виде падения способностей.

Основным/стандартным вариантом священника является Клирик (Cleric) — в классическом, особенно раннем AD&D под этим термином понимался христианский священник, обычно служитель воинствующей церкви. Он имеет весьма широкий доступ к сферам заклинаний, но из прочих способностей у него есть только сила изгонять нежить.

Священник некоего бога (Priest of) — этот священник поклоняется какому-то конкретному богу, как правило, с достаточно узкой специализацией — богу войны, богине исцеления и т.п. У таких священников обычно не очень много сфер доступа, но "в обмен" бог дает ему достаточное число способностей, зависящих от направленности бога.

В классическом AD&D (вспомним еще раз его исходную ориентацию на средневековую Европу), выделяется Друид (Druid) как служитель культа природы. С моей точки зрения, под этим понятием подразумевается священник, черпающий божественные силы напрямую из природы, а не из законов миропорядка или от какого-то конкретного бога или духа. За счет этого он постепенно учится "подключаться к экосистеме" и приобретает массу дополнительных способностей. В их число входят сначала способность безошибочно различать птиц и зверей и знание их языков, а затем превращение в характерное для ландшафта животное или птицу и, в некоторых других вариантах, умение обходиться без пищи и воды в своем ландшафте или эффективная невидимость/незаметность в оном же.



4. Группа "Плут". Условное название этого подкласса объединяет тех, чья основная цель в жизни — деньги и слава, а не воинское искусство, служение богу или магия. Его запас живучести и боевое мастерство превосходят мага, но уступают воину и священнику. Только у представителей класса "плут" присутствуют в полном объеме т.н. Воровские умения, хотя некоторые, не относящиеся к "плутам", подклассы или карьеры частично могут ими обладать. Вероятность успешного применения воровского умения определяется %-ным шансом, зависящим от типа и расы использующего данное умение, степени его ловкости и его уровня, поскольку на каждом уровне мастерства плуту приходит определенное число пунктов, которые он может распределять по своему усмотрению, поднимая уровень того или иного умения.

Pick Pockets — очистка чужих карманов или выполнение иного сложного действия, требующее мелкой моторики, наподобие подсыпания снотворного в бокал или связывания врагу шнурков. Неуспех вовсе не обязательно означает поимку с поличным.

Open Locks — открывание/взлом замков. Процесс долгий и требующий обычно не один раунд.

Find/Remove Traps — определение/обезвреживание ловушек. Ясно, что если герой не нашел ловушки, это не значит, что ее там не было.

Move Silently — бесшумное движение, позволяющее передвигаться, хотя и с потерей скорости.

Hide in Shadows — прятание в тенях или с использованием рельефа и т.п. Не срабатывает, если в момент прятания персонаж находится под наблюдением, однако, как правило, каждый спрятавшийся уверен в том, что он спрятался.

Detect Noise — определение слабых звуков, которое позволяет услышать разговор в полном трактире или шум засады за закрытой дверью.

Climb Walls — лазание по отвесным поверхностям без применения специальной экипировки.

Read Languages — чтение надписей на разных языках или хотя бы понимание общего смысла.

Основным типом плута является Вор (без комментариев). Вор не может носить тяжелые доспехи или пользоваться оружием типа алебарды или двуручного меча, зато обладает набором из всех 8-ми воровских умений, а также способностью наносить "удары в спину" (Backstab), на увеличивающийся с уровнем вред. По легкости освоения игроком персонажа этот класс находится на втором месте после воина, так как воровские умения не требуют углубленных знаний правил и механики игры.

Другим подклассом плута является бард, который, хотя и не умеет бить в спину и обладает только четырьмя воровскими умениями, имеет право на больший выбор оружия, может использовать магические заклинания (хотя значительно хуже, чем маг), а также обладает дополнительными умениями, которые, как правило, связаны с творческими способностями или социальной активностью. Барда стоит воспринимать как средневековый аналог не только артиста, но и дипломата, шпиона, а также журналиста.

В более поздних версиях AD&D появилось и такое понятие, как "карьера", отражающее некоторые дополнительные особенности данного класса или подкласса, отражающие его дальнейшую специализацию. Например, воин может быть крестьянским ополченцем, пиратом, гладиатором, благородным рыцарем, бродячим наемником, а вор — карманником, бандитом с большой дороги или специалистом по замкам. Карьера, как правило, дает некоторые дополнительные навыки или умения, но и накладывает дополнительные ограничения на поведение или мораль персонажа.

В зависимости от класса и уровня персонаж обладает определенным числом военных или гражданских умений.

Военные умения — это владение определенными видами оружия или специфическими боевыми приемами, включая боевые искусства. Теоретически, персонаж может пытаться пользоваться оружием, которым он не владеет, но, естественно, мастерство его будет при этом низким. Различные классы имеют ограничения по выбору оружия. Так, например, классический священник христианского типа может пользоваться только ударным (по условиям игры не проливающим кровь) оружием вроде палицы или булавы, а маг, не учившийся специально владеть оружием, ограничен простыми вещами вроде дорожного посоха или кинжала. Воины могут специализироваться на оружии, затрачивая на специализацию дополнительное количество умений, приходящих к персонажу с ростом уровня его мастерства. Специализация дает большие шансы попадания, причинение дополнительного вреда и рост числа атак.

Гражданские умения — это профессии или разнообразные "бытовые" навыки вроде грамотности, актерских способностей, умения ремонтировать оружие, плавать или находить следы в лесу. Число их очень велико и они разбиты на подгруппы в зависимости от того, до какой степени данный навык соответствует классу персонажа или его социальному статусу. Применение каждого гражданского умения связано с той или иной статистикой — как правило, с ловкостью, мудростью или интеллектом. Проверка удачного использования гражданского умения определяется броском двадцатигранного кубика, на котором необходимо выбросить цифру, меньшую или равную соответствующей статистике с модификатором за сложность. Например, вероятность удачного изменения своей внешности не магическим способом зависит от харизмы с модификатором -1, умение ездить верхом (то есть заставить лошадь выполнить сложный маневр) зависит от мудрости с модификатором -3 и т.д.

Процедура боя

При вступлении игроков в бой помимо их запаса живучести важную роль играют такие понятия, как их уровень защиты и боевое мастерство.

Уровень защиты (Armor Class, далее AC) определяет легкость попадания по персонажу. Эта категория может изменяться в зависимости от ловкости персонажа, наличия у него доспехов или магических средств защиты. Человек без доспехов или высокой ловкости имеет уязвимость, равную 10. Человек в кольчуге — 5. Одетый в полные рыцарские доспехи со щитом — 0.

Боевое мастерство (THACO — сокр. От "To Hit Armor Class 0"), в свою очередь, определяет легкость попадания приключенца по противнику. С ростом в уровне боевое мастерство персонажа повышается различными темпами, зависящими от его класса. Базовый уровень боевого мастерства может быть улучшен за счет высокой силы или ловкости, специализации на том или ином оружии или наличием магического оружия. Для определения вероятности попадания по противнику из значения боевого мастерства вычитают уровень защиты врага. При броске двадцатигранного кубика, определяющем вероятность попадания, игрок должен выбросить больше данной цифры или цифру, равную этому числу. Человек с боевым мастерством 17 должен выбросить 13 или больше для попадания по противнику с уровнем защиты 4.

Основной единицей времени в бою (или в любой другой острой ситуации) является Раунд (Round), примерно равный 1 минуте. При расчете действий магии или ситуации в бою применяется еще одна единица времени — Цикл (Turn), равная 10 раундам.

За раунд можно сделать одно из следующих действий:

— перемещаться — в зависимости от своей скорости

— кратко высказываться

— совершить атакующее действие (столько раз, сколько атак в раунд допустимо для персонажа данным оружием;) — не обязательно просто атаковать врага куда придется, можно парировать удары, пытаться обезоруживать или метить в конкретные места. Такие специальные атаки сложнее, чем атака просто, и должны быть заявлены. С ростом уровня у воина растет и базовое число атак:

— применить заклинание или иную специфическую способность

— совершить несложное действие — выпить зелье, достать предмет из мешка, поднять брошенное оружие...

Порядок действий сторон в раунде определяется Инициативой (Initiative) и зависит от случайного броска и некоторых других показаний (боевой готовности сторон etc.). Инициатива может модифицироваться скоростными характеристиками оружия или заклинаний, а также дополнительными способностями некоторых подклассов или карьер. В случае, если одна из сторон захвачена врасплох, другая автоматически атакует ее в этом раунде и лишь затем определяется инициатива.

В случае успешной атаки противнику наносится вред (Damage). Это общее понятие отражает все виды телесных повреждений, заключающихся в потере жизненных сил, т.е. хитов. Конкретная сумма вреда определяется выбрасыванием кубиков, зависящих от базовых характеристик того или иного вида оружия или боевого заклинания с учетом возможных модификаций, например, силы. Так, большинство видов оружия наносит различный вред по персонажам размером с человека и существам большего размера.

Вред от яда или магического воздействия может быть сокращен за счет Спасброска. Это понятие отражает уровень бессознательной сопротивляемости игрока яду или магическому воздействию, которое может уполовинить нанесенный вред или вообще сделать так, чтобы оно не возымело эффекта. Вероятность спас-броска зависит от класса персонажа и его уровня и определяется броском 20-гранного кубика. Существует 5 основных категорий спас-бросков: от яда или смертельного воздействия, магического предмета или капкана, окаменевания или превращения, драконьего дыхания или магической чары. Право на спасбросок дается всем, если они свободны в действиях, и он не отнимает раунда.

Магия и ее использование

Понятие "заклинание" используется для обозначения магии, применяемой как священниками, так и собственно магами, однако заклинания имеют несколько разный тип, направленность и источник. Чтобы использовать то или иное заклинание, маг или бард должен иметь его в своей книге чар (Spellbook), а священник — иметь на него право. Магические заклинания применяют (далее я буду использовать вместо этого глагола устоявшуюся в AD&D-шном слэнге кальку с английского "to cast": бросать — кастуют) маги и барды, а заклинания священников, кроме собственно служителей культа, — высокоуровневые паладины и следопыты. По степени мощности заклинания делятся на уровни, или круги, Силы. С ростом уровня мастерства персонажа растет и количество заклинаний, которые он может использовать в течение одного дня.

Священник получает заклинания от своего бога как бы в обмен на следование божественной этике и активное претворение ее в жизнь. Священник имеет доступ к заклинаниям некоторых сфер (Защита, Лечение, Предсказания, Помощь в бою, Огонь, Погода и др.) в зависимости от направленности его бога. Большинство заклинаний священника имеет лечебно-защитный характер.

Маг же изучает заклинания самостоятельно и даже может разрабатывать их сам, однако количество чар, которыми он способен овладеть на каждом из уровней Силы, ограничено его интеллектом. По согласованию с мастером, Маги-приключенцы могут даже придумывать новые заклинания.

Магические заклинания, как правило, имеют более наступательный, или активный, характер. В компьютерных версиях AD&D, где степень свободы значительно более сужена по сравнению со словесной версией, функции священника оказались сведены к лечебно-сканирующим, а маг превратился в "вертолет огневой поддержки".

Для исполнения заклинания требуется определенное время и наличие вербальных, жестовых (или, как их принято называть в системе AD&D, "соматических") и материальных компонентов, набор которых различен для каждого случая.

Перед новым днем маг или священник погружается в процесс молитвы или медитации, в ходе которого он как бы выбирает из известного ему перечня те заклинания, которые он намеревается использовать. Мысленно проговаривая их, он как бы не доводит их до конца и в критической ситуации ему достаточно сказать финальное кодовое слово, чтобы чара обрела силу. В рамках моих домашних правил запоминание заклинаний заранее не обязательно, однако попытка проговорить текст в полевой ситуации, естественно, требует больше времени и чревата риском неудачи.

Можно также кастовать чары со свитков (Scrolls); для этого не обязательно медитировать и т.п., но надо иметь доступ к чарам этой школы (для магов) или сферы (для священников). Свиток, как правило, после этого пропадает.

Маги и барды могут пытаться переписывать к себе чары со свитков и чужих Spellbook'ов, причем вероятность успеха зависит от интеллекта.

Более подробно с правилами AD&D можно ознакомиться в так называемых "Сводах правил". Это книги, содержащие основные правила игры, характеристики классов, подтипов персонажей, умений, заклинаний, магических предметов и других параметров игрового процесса. Основные книги этой группы — "Справочник Игрока", содержащий основную информацию, необходимую игроку-приключенцу; "Справочник Мастера", содержащий дополнительные рекомендации по ведению игры, каталог магических предметов и более подробное разъяснение того, как работают способности персонажей в различных условиях; "Каталог Монстров" с их изображениями и характеристиками. Помимо этого, существуют и дополнительные книги, посвященные анализу того или иного класса, ведению игры в какой-то конкретной исторической реальности и т.д.

Константин Асмолов
aka Маккавити
makkawity@geocities.com
Материал предоставлен
http://www.fcs.ru/rpg/



Сначала рассмотрим основные виды звездного флота, который встречается в этой игре, чтобы потом не было вопросов типа "А что именно Вы назвали Аколитом?"

Класс Истребители

Recon (Рекон) — самый быстрый, но самый малоэффективный истребитель. В начале годится как разведчик из-за большой скорости, потом, после появления Маскирующегося, бесполезен. Но большим плюсом ему служит гигантский радиус сканирования, что удобно до появления сканеров.

Acolyte (Аколит) — довольно мощный истребитель. После усовершенствования может нести 2 ракеты достаточно большой мощности. Также 2 Аколита могут линковаться, объединяясь в корабль класса Корвет — АКВ.

Mimic (Мимик) — маленький кораблик-самоубийца. Может превращаться в любой другой корабль, сохраняя свою скорость. Стрелять не может, но может нести тяжелый взрывной заряд. Используется в основном как разведчик, однако если враг видит, как он превращается, враг мочит его, даже если он превращен во вражеский корабль.

Класс Корветы

ACV (АКВ) — 2 линкованных Аколита превращаются в мини-корвет (и наоборот), который не может стрелять ракетами, но обладает большей живучестью. Сниженная скорость сводит на нет его использование.

MCV (МКВ) — 2 линкованных Мимика превращаются в него (и наоборот). Может изображать голограмму более мощного корабля, например, дружественный, чтобы враг атаковал его, вместо настоящих.

Класс Фрегаты

Ramming (Рамминг фрегат) — Построен как модификация транспортника. Не обладая тяжелым вооружением, он, тем не менее, необходим — приклеиваясь к вражескому кораблю, он может утолкать его далеко от поля боя. Удобен для расформирования мощных групп врага. Растолкав их, можно уничтожить по одному.

Multybeam (Мультибим) — Многоствольный фрегат. В отличие от многоствольного корвета из первой части ХоумВелда, очень эффективен. Может вести огонь сразу по нескольким целям.

Hive (Хайв) — Выпускает тучу боевых мини-роботов, которые массой атакуют врага. Очень эффективен против вражеских Ионных фрегатов — они начинают охотиться за роботами, что с их ионной пушкой вообще проблематично, но роботы маневреннее и враг теряет время и жизнь.

Класс Сверхмощных

Destroer (Деструер) — Мощный боевой корабль, хорошо вооруженный, но, естественно, медленный. Однако его мощность — прежде всего.

Dreadnout (Дредноут) — Самый страшный боевой корабль, вооруженный и ракетами, и лучевым, и огненным оружием. Обладает способностью к Репульсу — отталкивает вражеские корабли магнитным импульсом, что важно для него — ракеты бьют далеко, так что расстояние для него не помеха.

Cruiser (Авианосец) — Неплохо вооруженный, он может воспроизводить корабли размерами до фрегатов. Кроме того, он увеличивает максимально возможное количество войск, так как на нем можно строить Модули Поддержки. Всего можно построить 2 штуки.

Класс Микрокорабль

Leech (Лич) — Кораблик, невидимый противником, пока не будет им исследовано Расширенный Сканер. Может воровать ресурсы врага или повреждать корабли. Я еще не сильно разобрался, зачем он нужен.

Sentinel (Сентинел) — имея порядочную (для истребителя) огневую мощь, он слаб здоровьем, но после исследования Защитного Поля может защищать другие корабли. Объединяясь с другими Сентинелами, он создает силовую стену, прикрывающую свои корабли от атак.

Не боевые

Worker (Работяга) — собиратель ресурсов. После усовершенствования может ремонтировать другие корабли или захватывать их.

Processor (Процессор) — Неплохо вооруженный корабль, который используется Работягами для сдачи ресурсов (это же может делать Главный корабль). После усовершенствования может ремонтировать корабли в 4 потока, однако дать ему команду "Лечить" нельзя — он сам лечит все дружественные корабли с боков от себя. В массовом бою оказывает отличную поддержку своим истребителям, так как лечит их на лету: пролетел мимо — здоров.

Компоненты

Support Module (Модуль Поддержки) — увеличивает максимально возможное количество войск. Можно строить 12 на корабле матке и по 6 на Авианосцах.

Hangar Module (Строительный модуль) — предназначен для исследований и строительства кораблей класса Сверхмощные. Все Модули — Позволяет производить исследования.

Siege Cannon (Осадная пушка) — очень страшное орудие. Строится на базовом корабле. Стреляет редко из-за долгого накопления заряда. Нацеливается на какую-либо точку пространства, при достижении которой снаряд взрывается. Прямое попадание разносит в пыль даже Дредноут, ударная волна валит фрегаты в радиусе пары километров, истребители и корветы — 10 километров (в масштабе игры).

Миссия 1 — Спасение остатков союзного флота

В первой миссии все просто. НО!!!

Ваша задача во что бы то ни стало не позволить уничтожить крейсеры, которые сражаются с вражескими. В этой миссии я обычно строю только Акколайты. Ими последовательно атакую сначала истребители врага, атакующие союзнические фрегаты. После этого лечу спасать наш крейсерский флот — авианосец, обнаруженный недалеко от фрегатов, фрегаты грохнут сами. Затем выполняю все остальное. Если все в порядке, вторая миссия у Вас будет, как у меня. Если нет — пройдите первую снова.

Во второй миссии нам станет известна технология маскировки, нужная дальше.

Миссия 2 — Спасение Бушан-Ра

Нам сообщают, что один из наших дестроеров — Бушан-Ра — сильно поврежден и не может самостоятельно сражаться, пока не подлечится. Исследуем Ремонт и Захват кораблей и усовершенствуем наших Работяг. Теперь они могут чинить. Кроме того я строю 1-2 Процессора. Они и лечат быстрее, и огневая мощь у них побольше, чем у истребителей. Иногда для этого приходится распустить (Retire) пару-тройку истребителей. Лечим и защищаем его. Когда говорят, что нужно спасать от нападений якобы свои ремонтные фрегаты, плюем на это — поверьте мне, ничего с ними не сделается. Захватываем Реликт в космосе (Работягой). Исследуем Маскировку, теперь можем строить Мимики. К сожалению, Бушан-Ра уходит на встречу с далеким флотом и с нами не остается, а жаль, хороший дестроер.

Миссия 3 — Спасение Кли-Сан

Вот такая уж у нас жизнь — всех спасать. Научный кораблик Кли-Сан (Clee-San) оказался под атакой рейдеров, но смог раскакать их коды опознавания. Вокруг него понатыкали мин, но самого его мины не видят — коды-то их. Так что начинаем. Отправляем Работяг собирать минералы. Как только объявляют об обнаружении минных полей, создаем Мимик и маскируем его под вражеский корабль. Отправляем его к точке минного поля и дальше по этому же курсу. Вскоре с ними связывается сам Кли-Сан, который и сообщает нам, что рад бы смыться, но как только он использует энергию на движки или пушки, его маскировка накроется и мины его разнесут в клочья. Так что я строю Процессор — его довольно большая (на данный момент) огневая мощь и способность чинить корабли да плюс порядочная живучесть — то, что надо. Вот его-то я и отправляю разминировать поля. Собой. Как зачищается поле — я подгоняю к нему Работяг и чиню его. Так же я разминирую остальное. Кли-Сан подлетает к нам и сообщает, что все ОК. Добив всех остальных вражеских минирователей (хотя они у меня были уничтожены еще до этого — нарвались на Процессор и он им морду набил), летим к пылевым полям и собираем все ресурсы, причем чем быстрее, тем лучше — вскоре из подпространства выпрыгивает флот наших врагов и мы сматываемся как только они подлетят близко. В бой не вступайте — я один раз зачистил этот флот, но погибшие мои корабли стоили мне дороже, чем минералы, собранные мной после победы. Не забудьте исследовать Ракеты (а для этого — построить Военный модуль). Теперь все наши Аколиты, кроме пушек, еще могут одновременно пускать ракеты большой мощности. Для возобновления ракет им надо дать команду Док, чтобы они совершили посадку либо на авианосец (когда будет), либо на базовый корабль.

Миссия 4 — Инфицированный модуль

Во время полета мы потеряли связь с нашим исследовательским модулем и катапультировали его, так как он оказался заражен чем-то. Прежде всего, строим Модуль-Ангар. Потом, не торопясь, собираем минералы. А уж потом даем приказ 10 Аколитам (или 5 АКВ) — ВНИМАНИЕ!!! Не больше, не меньше!!! — охранять Кли-Сан (для этого выделяем 10 Аколитов и, держа клавишу G, тыкаем на Кли-Сан). Он отправляется в полет к выброшенному нами модулю для исследования его. В момент исследований его поражает луч, и он, и истребители переходят на сторону врагов. Теперь наша задача исследовать Вакцинацию (позволит нашим кораблям дольше не заражаться) и ждать. Просто ждать, пока исследуем Вакцинацию. Отбиваем атаки, не торопясь. Когда вражеский флот (как тот, что почти поймал нас в прошлой миссии) выпрыгивает и плывет к модулю, мы готовимся. Когда вражеские корабли тоже поражает луч, мы прыгаем в гиперпространство. Не пытайтесь воевать — бесполезно. Любой корабль, приблизившийся к зараженному модулю, переходит на его сторону, а этим лучом он ухлопает и корабль-базу наш за пять минут.

Примечание: Я нашел классную штуку. Ведем Кли-Сан ПОЧТИ до зараженного модуля с 10-ю Аколитами. Потом 9 из них возвращаем к базе, а одного оставляем с Кли-Сан. Потом снова отмечаем те 9, которые около базы, и даем им команду охранять модуль. Самое интересное — Кли-Сан тут же продолжает путь. Его и 1 Аколит (которого мы с ним оставляли — обязательно!) поражает лучом, а те 9, что еще летят к нему — нет. Возвращаем их к базе. Итог — потеряли только Кли-Сан и 1 Аколит, а не 10 Аколитов, как предусмотрено игрой. Вот такой глюк.

Миссия 5 — Гибель Бантуси

Вот они, голубчики. Заметив, где они (на карте отмечено голубым), мы направляем туда наш базовый корабль, причем сразу. Все Аколиты запускаем вправо по курсу. Не сражайтесь за Бантуси! Они все равно погибнут, но с истребителями и фрегатами врага справятся и без нас. Наша задача — уничтожить авианосец врага. Если не будете страдать, то хватит одной ракетной атаки. Если истребителей у Вас будет штук 20, то одной ракетной атаки хватает, чтобы Авианосец взорвался, иначе он смывается при больших повреждениях, но это не важно. Уничтожить тяжелый крейсер истребителями пока нельзя. Не подлетайте истребителями близко к Бантуси до того, как они погибнут — при их взрыве все истребители близко от них разносит в клочья. После смерти Бантуси мы уничтожаем крейсер. Потом ремонтируем союзный авианосец, поврежденный взрывом Бантуси. Отремонтировав его (не до конца, он на этом уровне не лечится полностью), собрав все минералы, прыгаем в гиперпространство.

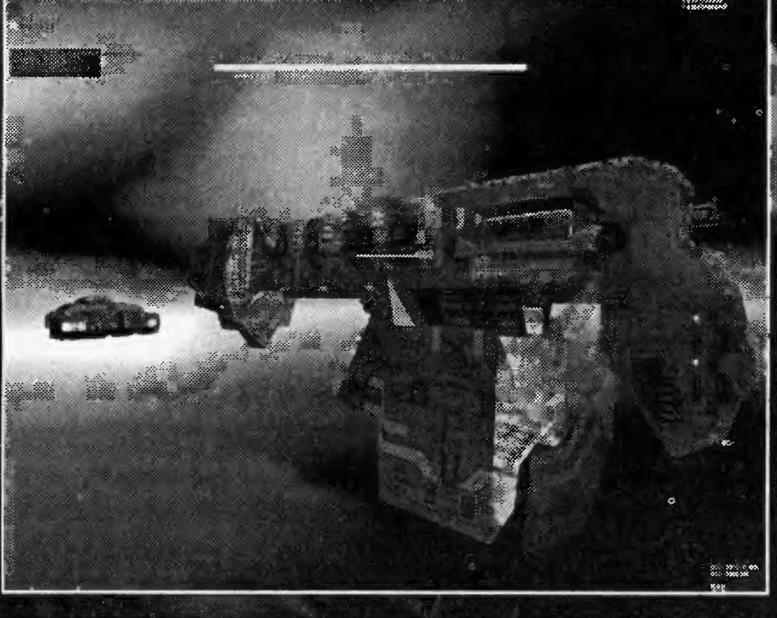


CATACLISM — Миссия 6 — Неполная

Задачи — протащить Каал-Што (поврежденный авианосец) по чекпоинтам к точке гиперпрыжка.

Первое, если Вы это еще не сделали в предыдущей миссии, — строим все 12 Модулей Поддержки и модуль Армори (исследуем защитное поле) — тут нам потребуется весь флот. Строим обязательно следующее: 12 сентинелов (построив их все, даем им приказ создать защитное поле и насылаем его на корабль-матку — они создают вокруг него защитный купол), строим Работяг (чтобы их стало 10) и натравливаем их на Каал-Што, а когда они его починят — на Корабль-матку (во время боя — только на ее), строим Рамминг-фрегаты (4 штуки — они будут растаскивать вражеские корабли во время атаки), 1 Мимик, и на все остальное — Аколиты. Хорошо, если у Вас будет хотя бы один. Выдвигаем корабль-матку чуть вперед по направлению к мигающей точке на карте — вражеской базе. Теперь мы готовы к бою.

Делаем из мимика вражеский корабль, отправляем его к вражеской базе и оставляем там — это наш разведчик. Ну а теперь ждать. Вскоре мимо нас пролетает пяток вражеских истребителей. Нам орут: "Грохнуть их до того, как они доложат на базу!!!" Но мы на этот приказ плюем — пусть докладывают. Выдвигаем истребители вперед — посередине между нами и базой врага. Вскоре засекаем могучий вражеский флот, что движется к нам. Атакуем и уничтожаем







в основном Фрегаты Поддержки (такие, как утюги с белой подошвой) — или они будут лечить врага. Уничтожив их (ракетами и просто огнем), пропускаем вражеский флот, атакуя истребители. Флотов врага гребет штуки 3-4, наша задача — уничтожать именно фрегаты поддержки и истребители. Не забудьте дать приказ Рамминг фрегатам Рам (растаскивать) и создавать навые акколиты взамен гибнущих.

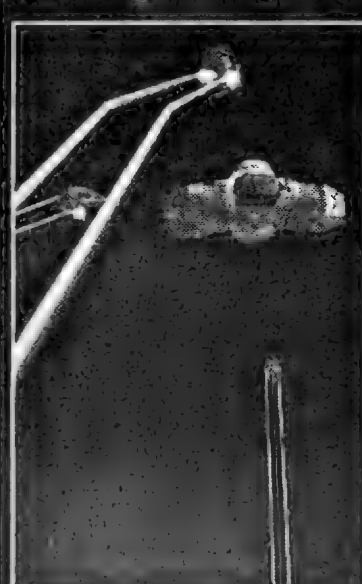
Уничтожив ВСЕ фрегаты поддержки врага, атакуем прежде всего Ионные фрегаты врага — от их огня защитное поле наших Сентинелов не защищает, а живучести у них меньше, чем у дестроера. Причем атаковать надо так: выбираем ВСЕХ Аколитов и даем приказ атаковать ОДИН фрегат. Так быстрее.

После ионных фрегатов мы грохаем все остальные фрегаты. Ну а под конец — 2 несчастных дестроера. Флоты врага уничтожены, но у базы висят Авианосец, 2 фрегата поддержки, штук 8 других фрегатов и куча истребителей. Но атаковать мы их не будем. Пока.

Берем Мимика и гоним его к последней точке из Чекпоинтов. Там минное поле и тяжелый крейсер в окружении Защитников. Но мимик под видом вражеского корабля их не интересует. Но мы теперь можем исследовать Сенсоры и строить Личей.

Строим 12 Личей (для этого я распустил несколько Аколитов, причем выбирал тех, у которых нет звездочек. Те, что со звездочками — быстрее летают и метко стреляют). Когда построятся, даю им команду Спецфункции Лич, а не Вент, как у них стоит. Отправляю их к крейсеру врага. Натравливаю все 10 Работяг на Процессор и отправляю его к ПРЕДпоследнему Чекпоинту (чтобы Личам ближе с ресурсами летать на разгрузку). В поддержку ему даю Рамминг фрегаты (у меня уцелели все 4). По дороге собираю на него ВСЕ МИНЫ, что увижу — он живучий, да и вылечат его. Потом ускоряю время. Недостаток — собрав часть минералов (разламывая Крейсер), Личи летят к процессору и, сдав минералы, летят или висят около Процессора. Так что снова выделяем их и отправляем к Крейсеру. И так до тех пор, пока, вместо прилипания к Крейсеру, они не повиснут около него — брать с него уже нечего. Тогда отводим всех подальше, а одному даем приказ Вент — Крейсер взрывается. Охранявшие его защитники улетают, ну и хрен с ними.

Отправляем Мимик снова к базе — настал наш час бесконечной добычи минерала. Отправляем туда же и Личей, атакуем ими Авианосец, снова дав им, естественно, приказ Личить, а не вентилировать. Как



только Авианосец нами повреждается, фрегаты поддержки лечат его — Авианосец, таким образом, становится для нас бессмертным куском минералов.

Ну, а когда надоест, поступаем так. Даем всем Личам приказ Вентилировать. Атакуем по 4 штуки на фрегаты поддержки, а 4 — на Авианосец. Фрегаты лечат Авианосец, но сами гибнут. После чего мы можем провентилировать все фрегаты врага и авианосец. Остаются только База да истребители врага. Массированной атакой нашего остального флота мы грохаем их. Все. Путь свободен.

ТОЛЬКО КАК ЗАСТАВИТЬ ЭТОГО КААЛ-ШТО ИДТИ ЧЕРЕЗ ЧЕКПОИНТЫ?!!

Миссия 6 — Спасение Каал-Што — окончание

Несмотря на большую огневую мощь, Аколит уступает Рекону в области сканирования. В поисках мин я построил Рекон и отправил его по трассе, где мины встречаются чаще всего — естественно, это оказалась дорожка из Чекпоинтов, через которые должен пройти Каал-Што. И как только Рекон добрался до первого чекпоинта, Каал-Што призвал мой Корабль-матку к себе и отправился в полет.

Учитывая то, что ВСЯ территория была уже зачищена, проблем у него не было. Добравшись до конечного пункта, где раньше висел Крейсер, мы нашли Гиперпереход, куда Каал-Што и смылся. Конец миссии. Прыгаем за ним.

Миссия 7 — Спасение транспортных кораблей

После того, как и Каал-Што уходит от нас, мы выпрыгиваем около одной из наших старых трасс. Мы видим транспортные корабли с уцелевшими колонистами. Но их атакуют ракеты, созданные теми микробами, что создали мы (ну, блин, ученые наши — я бы их за эти шутки посадил на мимики и дал бы им команду камикадзить врагов). Попадание 1-й такой ракеты переводит на сторону врага истребители и корветы, 2 ракеты — фрегаты, а 3-4 ракеты выводят в аут процессоры и транспортные корабли, которые мы и должны спасти.

Вражеские ракеты пренебрегают атаками на истребители и корветы и рвутся, прежде всего, к транспортным кораблям, так как после их захвата транспортные корабли начинают рожать эти ракеты, как свинья поросят. Но не брезгуют и нашим Процессором. Так что осторожнее.

Миссия считается выполненной, если по трассе до гиперперехода пройдет целым хотя бы 1 транспортник. Я смог провести ВСЕХ. Для этого поступил так. Распустил истребителей, оставив 10 самых крутых (3 звездочки). На все остальные возможности построил Мимиков. И натравливал их по десятку на транспортники (командой G — охранять). Как только видел ракеты, снимал мимиков и атаковал ими — 1 мимик грохает 1 ракету, итого — 4 мимика на 1 вражеский отряд. Сразу строил новых и садил на транспортники. Даже когда враг атакует истребителями, мимики их уничтожали.

Но учитывая, что достаточно провести 1 транспорт, можно просто истребителями охранять 1 транспорт, а остальные попросту уничтожить, когда их захватят.

Перед началом написания 7-й и 8-й миссии хочу сказать пару слов. В миссии 6 я не стал уничтожать вражеский тяжелый крейсер, а ЗАХВАТИЛ его. Также я захватил оба вражеских дестроера. Миссию я проходил так. Сразу довел мимика до базы врага. Потом до последнего чекпоинта. Там крейсер. Строю личи. Лечу к базе врага 12-ю личами. Все это время уничтожаю истребители врага, летающие к нам, чтобы враг не двигался.

Чуть дальше базы висят 2 флота врага. Не торопясь, уничтожаю их личами — сначала грохаю их фрегаты поддержки, затем — все тяжелые корабли. Уничтожив оба флота (третий флот с 2-мя дестроерами



нам не виден — он за границей карты и появляется только в случае шухера), посылаю личей и ЛИЧУ (а не вентилирую) Крейсер, так как захватить можно только поврежденные корабли.

Разделываю на запчасти 2/3 своих истребителей (чтобы хватило Саппорт-Юнитов для захвата крейсера). Веду к Крейсеру 4 рамминг фрегата и 10 Работяг. Атакую Рамминг фрегатами только Защитников вокруг крейсера. Крейсер пытается их атаковать, а я подгоняю Работяг и хватаю его. Он перестает сопротивляться, и Работяги волокут его к базовому кораблю. Как только подволокли — он переходит на мою сторону, и я его срочно лечу — послан сигнал, и третий вражеский флот плывет к нам. Несусь к нему личами в вентилирую до уничтожения оба его Саппорт-фрегата (плывут они к нам медленно, успеют подохнуть). А все остальное — дело техники.

В следующей миссии я без проблем провел 3-4 корабля и уничтожил остальных — для дестроеров и крейсера эти ракеты — как воздушный шарик — издалека лучом — и в клочья! Только пришлось расформировать рамминг-фрегаты — их ракеты кончают мгновенно.

Миссия 7 — Захват вражеского флота

Задание просто, как 3 рубля на снегу (что смеетесь, были такие бумажки), — захватить как можно больше вражеских кораблей, точнее 3 Коллектора Ресурсов и 1 фрегат.

Я не буду упоминать, что неплохо слетать к голубым точкам на карте — кристаллам и исследовать их добычу — быстрее, чем просто таскать минералы. Защитить шпиона тоже не проблема — мои крейсер и дестроеры грохнули все их корветы и истребители и не поперхнулись.

А вот с захватом проблема: у врага — Гравигенератор. Он блокирует движения наших истребителей и корветов, да и другой мелочи. У врага там еще пара фрегатов поддержки — их и надо грохнуть первыми. Посылаю личей. Атакую ими Коллектор (один). Флот врага летает от точки к точке, но как только Коллектор повреждается, оба фрегата поддержки отлетают от флота и летят к Коллектору. Таким образом, они удаляются от Гравигенератора. Тут-то мы и садим на них наших Личей — когда они прицепились, им уже Гравигенератор не помеха. Вентилируем их, пока они не взорвутся.

Теперь — в атаку. Загоняем наших Работяг в корабль-Базу (в окне Система надо нажать кнопочку, чтобы корабли при залете в доки там и оставались). Туда же загоняем все истребители, если они у Вас есть (а лучше расформируйте их — нам нужны Саппорт-Юниты для захвата кораблей). Я построил Рамминг-фрегаты, их задача — уничтожить Гравигенератор (я не знаю, смогут ли справиться с ним Хайв-Фрегаты — вдруг их минироботы будут парализованы Гравиполем?). Подгоняю тяжелый флот поближе, чтобы он смог вступить в драку быстро, когда это будет нужно, и ставлю его на режим Нейтрал (обычно они у меня Агрессив, но так они перестреляют всех, кто будет нам нужен, а в нейтрал — только тех, кто в них стреляет).

Помните, что захват корабля происходит около корабля-Базы? Вот и тащим ее к врагу. Как только враг кидается на нее, мы атакуем Рамминг-фрегатами Гравигенератор. Как только он уничтожен, выводим из корабля-Базы всех Работяг и кидаем на захват. Обязательно хватайте Ионный фрегат — он в следующей миссии эффективнее, чем фрегат Нападения. Как только захватили одного — уводим его подальше от боя, чтобы его бывшие свои не грохнули, и кидаем на оставшихся наш тяжелый флот. Захватываем Работягами минимум 3 Коллектора врага. Я захватил Ионный фрегат, фрегат Нападения и 4 Коллектора, не потеряв ничего из своего.

Собираем все ресурсы и прыгаем в гиперпространство.

Миссия 8 — Уничтожение вражеской исследовательской базы на планете

Странно то, что после прыжка у меня остались только 3 Коллектора врага и 1 Ионный фрегат, т.е. 1 коллектор и 1 фрегат пропали. Ну да хрен с ними. Все равно мои Дестроеры и Крейсер остались!

Сразу отправляем весь захваченный флот к точке, что мигает на карте, оставив корабль-Базу на месте (ее вообще в этой миссии лучше не трогать с места). Как только дошли — появляются дохренищща вражеских сканеров — ужас!!! Оставив Коллекторы, двигаем фрегат к сканерам и атакуем их. Пытаемся уничтожить побольше, не обращая внимание на атаки врага. Когда фрегат гибнет, Коллекторы отправляются в полет сами, а мы, не торопясь, отправляем наш Тяжелый флот к тому месту, через которое они прошли сквозь строй сканеров — при возвращении их придется прикрывать. Свой корабль-Базу, прикрытый защитным полем 12-ти Сентинелов, я оставил — она сама отстреляется от изредка налетающих на нее истребителей врага.

Видим, как наши захваченные коллекторы проходят мимо флота врага, сообщив пароль. Через какое-то время они летят назад — якобы грохнув базу врага. Прикрываем их отступление и, как только они долетят и доложат, сразу прыгаем в гиперпространство — нехрен воевать, а ресурсов здесь мало.

Миссия 10. Получение Осадной пушки (Siege cannon)

Наш истребитель (которого у меня не было) нашел громадный реликт — обломок какого-то страшного орудия, которое называется Осадной пушкой. Вот его-то мы и хотим заполучить. Загоняем внутрь корабля всю мелочь, натравливаем (G) все остальное на корабль-базу и гребем к громадному реликту. Не забывайте, что, кроме перемещения по горизонтали, надо лететь и по вертикали — нужно подлететь поближе, так как враг попытается уничтожить пушку.

Исследуем все, что появилось. Энергетические орудия отлично усовершенствуют наш корабль-базу, а расширенные ионные орудия хороши для многоствольных фрегатов. Ну а когда захвачена пушка, исследуем ее и строим.

Далее долго и нудно отбиваемся от наседающих врагов (я захватил еще 1 крейсер и 1 дестроер, хоть и потерял 1 свой. Теперь у меня 2 крейсера и 2 дестроера — неплохое подспорье!!!). Когда выпрыгивает могучий наш обломок, ставший рассадником заразы, нам намекают, что нужно атаковать его осадной пушкой со стопроцентного расстояния. Летим к ней, стараясь выровнять корабль по высоте. Можно по пути грохнуть авианосцы, но можно на них наплевать — все равно от этого Зверского (Beast) обломка будут лететь истребители и фрегаты. Если Вы поступили как я, то есть нахватали крейсера и дестроеры, то проблем у Вас не будет.

Смотри стр. 12



Homeworld: Cataclysm

Начало на стр. 10–11

Небольшое отступление — по мощности и крейсер, и дестроер, который мы захватываем, соответствуют нашим Дредноутам и Дестроерам (хотя и лишены ракет, а тяжелый крейсер по дальнобойности превосходит Дредноут), однако они не могут лечиться сами, как наши корабли, когда мы исследуем минироботов. Да еще они не защищены от атаки инфекцией и после 4-7 попаданий они переходят на сторону врага (но если их лечить, они тоже непоражаемы), наши же тяжелые корабли просто получают повреждения и просто гибнут. Но самое главное — они жрут меньше Саппорт Юнитов — Крейсер жрет всего 30, тогда как такой же по мощности Дредноут жрет аж 80! А дестроеры — захваченные — 24, наш — 38 Саппорт Юнитов. Во время этих миссий мы еще не можем строить ни один из наших тяжелых кораблей, так что эти тяжеловесы — наша мечта и спасение. Истребители тут дохнут, как крысы под прессом, — я их не имею ни одного. Весь мой флот — по 2 Крейсера и Дестроера, да 10 Работяг для лечения плюс 12 сентинелов для защиты Базового корабля.

Предупреждение: Не советую лупить из Осадной Пушки — как только мы приближаемся к Звездному обломку, пушка готова на ОДИН выстрел. Не более. Так что отстреливаемся и ползем к нему. Как только оказываемся на расстоянии 100% попадания — лупим Осадной пушкой. Нам сообщают, что нам уничтожить не удалось, так что совершаем гиперпрыжок — сматываемся.

Миссия 11. Спасение Фаал-Корум

Ба! Кого мы видим! Такой же корабль, как наш, только хуже экипированный, атакован легким флотом Тварей. Мой флот за пару минут покрошил врагов в капусту, а заодно (по ошибке) и все корабли обороны друга. Мы связываемся с Фаал-Корумом и говорим, что мы на его стороне (ни фига себе, да?). Наша задача — починить его. Заодно исследуем мощный движок и минироботов. Теперь мы можем строить Дредноуты и Авианосцы.

Построив оба Авианосца, строим на них все Саппорт Модули. Строим много Дестроеров. Теперь гребем к вражескому авианосцу. Настоятельно советую подплыть к нему снизу — там у него нет Инфекционных пушек (у него их две — спереди). Разнеся весь вражеский флот, принимаем к себе Навигаторов из Фаал-Корума. Он сматывается (хотя у меня один раз он не смылся, непонятно почему). Собираем все минералы и прыгаем.

Миссия 12. Атака Аутпоста

В попытке уничтожить порожденных нами тварей, мы обращаемся к заклятым нашим врагам, которые имеют тут что-то дико большое и страшное. Аутпост называется — Пограничный значит. Поняв, что ни хрена мы не получим от них, просто атакуем аутпост. С диким ревом мы разносим в клочья Боевой Авианосец рядом с постом. Захватить его, к сожалению, нельзя:(. После этого злобно нападаем на саму махину.

Через какое-то время из подпространства выскакивает офигенный флот врага — на помощь. Но мой флот успел разделать Аутпост в пух и прах быстрее, чем они с места тронулись. Уничтожить его совсем нельзя, так что хуже не станет. Почти сразу же враг сматывается, а мы получаем с аутпоста нужную нам инфу.

Выделяем сам аутпост. Наш Базовый корабль начинает весь мигать. Нажимаем U — апгрейд. Апгрейдится там что-то — похоже, движки и системы наведения и сбора ресурсов. Остальное хоть и мигает, но не апгрейдится. Теперь собираем все минералы и сматываемся.

Однако перед гиперпрыжком советую расформировать ВСЕ маленькие корабли (т.е. Работяги, Корветы, Истребители, Сентинелы и Личи) — в следующей миссии наш Базовый корабль потерпит аварию и долго не сможет выпускать из себя корабли, которые сами не создают гиперокно и вынуждены прыгать в его брюхе. Можете оставить мимиков — они в следующей миссии не нужны, но в 14 — они нужны позарез, а построить их нельзя — не хватает Саппорт Юнитов.

Миссия 13. Катастрофа

Боже мой!!! Вот уж 13 так 13!!! Чертова дюжина! К нам на корабль пробрался шпион и произвел взрыв. Во время гиперпрыжка это привело к кошмарным последствиям — Инженерный модуль полностью уничтожен, а Ангар не может выпустить ничего, но если Вы последовали моему последнему совету из миссии 12, то у вас там нет ничего, кроме мимиков, да и те в этой миссии не нужны.

Немедленно строим десяток Работяг из АВИАНОСЦЕВ — они-то целые. Начинаем ремонт и готовимся — вскоре враг выбросит нам навстречу 3 группы по 1 Крейсеру и 1 Дестроеру. Двигаем Базовый корабль навстречу с одной из групп, гробим ее (или захватываем — я хватаю Крейсер и гроблю Дестроер), летим к другой — гробим ее и мочим третью — это лучше, чем отбиваться сразу от всех трех. Потом валим налетающие на нас поодиночке Дестроеры врага — с 10 дестроерами, 2 Крейсерами и 2 Авианосцами это вообще не проблема.

ВНИМАНИЕ!!! Пока еще есть возможность, постройте 2-4 мимика (в идеале нужно иметь штук 10, но где взять столько Саппорт-Юнитов?) и загоните их внутрь Авианосцев — потом на них Саппорт-Юнитов не хватит и придется уничтожать собственные корабли (либо дважды нажимая Shift-S, либо принудительно их атакуя, держа нажатыми CTRL и Shift, заставить другие корабли мочить этот).

Вскоре выскакивает из гиперпространства наш старый знакомый — Фаал-Корум. Он вносит свою лепту в бой, добивая пытающегося сбежать от нас последнего Дестроера, да еще передает под наше руководство пару Дестроеров, фрегаты, несколько АКВ, что дико превышает наши саппорт-юниты (вот почему строить мимики надо было тогда — теперь хрен построишь!).

Вдали от нас появляется вражеский авианосец, да еще один Крейсер плюс ракетный Дестроер. Летим туда и мочим остатки врага. Собираем все ресурсы и прыгаем.



Миссия 14. Сражение за Naggarock

После прыжка апгрейдим движки нашего флота. Можем строить Дредноуты, но SU (Саппорт Юнитов) для этого нет. Но мне хватает моих 5 Тяжелых крейсеров, 5 моих Дестроеров и флота, подаренного мне Фаал-Корумом (2 дестроера другого типа, 2 рамминг фрегата, 4 ионных фрегата, несколько АКВ).

Запускаем АКВ к базе врага — перед ней висят Сенсоры, которые засветят наших мимиков при попытке подтащить их туда (что нужно для миссии). Не реагируем на врагов — они летят к нашей базе и АКВ не трогают. Атакуем и уничтожаем сенсоры (минимум 3 спереди, я грохнул 6 по кругу). В это же время двигаем Базовый корабль ближе к базе врага — примерно наполовину. Сопровождение ее будет отстреливаться от наседающих врагов.

Отправляем мимика, замаскированного под вражеский корабль, к базе противника. Он сам залетает внутрь и потом вылетает и плывет к нам.

База врага говорит, что встретится еще с нами в темном переулке, и дает газу.

Теперь наша задача — захватить любой вражеский корабль, чтобы узнать, где же этот темный переулок, чтобы разобраться с Naggarock. Разломав на запчасти все АКВ и рамминг фрегаты, мы без проблем хватаем один из вражеских фрегатов и смываемся.

Прикол: Опять же из-за ошибки программеров у меня случился такой прикол — я атаковал ВСЕМ флотом эту бандуру Наггарок. Когда я уничтожил все его окружение, этот Наггарок (уничтожить его нельзя) начал крутиться вокруг своей оси. Наконец я решил выпустить Мимика. Выпустил. Начался минифильм на движке игры, где мимик ДОЛЖЕН залететь в одну из труб Наггарока. Управлять во время фильма нельзя. Остановить или ускорить его тоже нельзя. НО!!! Мимик летает медленнее, чем Наггарок крутится! Мне надоело наблюдать за попытками его догнать примерно через 10 минут. Выйти из игры в это время тоже нельзя, так что пришлось снимать программу по CTRL-ALT-DEL. Вот так.

Миссия 15. Бой с Бантуси

Черт побери! Вместо того, чтобы помочь нам, проклятые суперкорабли Бантуси сматываются в гиперпортал, причем такой крутой, что мы не можем засечь, где же его второй конец. Скорее всего, у черта на куличках — в другой галактике. Так что нам срочно надо прервать эту их шутку, а то мы останемся безоружными перед союзом наших врагов и Тварей, которые под видом помощи в захвате Галактики намереваются потом уничтожить всех и вся.

Тут, к сожалению, ничего не поделаешь. Тащим весь флот к их порталу. ВНИМАНИЕ!!! Вместе с кораблем-Базой — ее живучесть поможет нам. Атакуем и как можно быстрее уничтожаем все узлы вокруг портала.

Как только мы это сделали, Бантуси орут, что ща они нас порвут, как грелку. Выскакивают 3 корабля чуть поодаль и 1 рядом с нами — хотят нас бить. Мы, естественно, этого не хотим. Поэтому немедленно атакуем ВСЕМ войском того, который поближе. Корабль-базу пускаем параллельно основному войску Бантуси — пусть они мочат ее — она живуча, а мы пока разделаем под орех одного. Грохнув его, сразу атакуем любого другого, не обращая внимание на маленькие вражеские истребители — скорость, как у АКВ, а огневая мощь и вооружение, как у Мультибим-фрегата, — ловить их трудно, да и бесполезно, зовутся СуперАаколиты.

Как только мы немного повреждаем второй корабль Бантуси, бой прекращается и они сообщают нам, что так уж и быть, помогут нам, дав новые технологии. Но главное, они чинят нашу Осадную Пушку, сломанную в миссии, где мы ее получили.

Исследуем все, что появилось, апгрейдим корабли, собираем минералы и прыгаем.

Примечание: при моем флоте — 5 Тяжелых крейсеров, 5 наших и 2 подаренных Фаал Корумом Дестроеров, 2 Штурмовых Фрегатов (захваченных мной в предыдущей миссии и 7 Работягах для лечения крейсеров и дестроеров) — я прошел эту миссию без проблем, не потеряв НИ ОДНОГО корабля. Бантуси, что называется, и квакнуть не успели.

Миссия 16. Захват Кли-Сан

В фильме между миссиями мы узнаем, что Разведывательный кораблик Кли-Сан (тот, что был первым заражен Тварями) замечен в секторе. Также мы знаем, что выстрел из Осадной пушки на 50% поражение произведет зачистку тварей в Кли-Сан, оставив всю информацию о них не тронутой.

Так что плывем к месту, где последний раз видели Кли-Сан, выравниваясь по высоте (это надо сделать обязательно — взрыв у Осадной пушки плоский и корабли выше и ниже почти не повреждает). Посылаем какой-нибудь маленький корабль к точке на карте, хотя можно просто подлететь всем флотом. Подгребя не сильно близко (километров на 50 до цели), обнаруживаем кучу войск и Кли-Сан.

Тут же шарахаем из осадной пушки по этой области — если повезет, 2/3 вражеского войска откинут копыта мгновенно, а фильмик покажет, что Кли-Сан теперь сильно поврежден, но Тварей на нем нет. Теперь плывем к нему, добивая врагов.

СОВЕТ: Внимательно следите, какой корабль поврежден больше четверти и немедленно его лечите — инфекционная пушка вражеских крейсеров очень сильная, а если это не наш корабль, а захваченный крейсер или подаренный дестроер — он перейдет на сторону врага, если прозеваете. Если лечить, то все в порядке.

Враг будет выскакивать кучками, пока жив Авианосец рядом с Кли-Сан. Не бойтесь шарахнуть еще пару-тройку раз из осадной пушки — Кли-Сан не погибнет, а враг загнется.

Грохнув авианосец, не спешим — следя, чтобы ни один наш Работяга не подлетел близко к Кли-Сан, добиваем врага, лечим и доделываем наш флот — пока мы не подлетели — миссия как бы зависает — и врагов нет, и можно подлечиться и построиться не торопясь. Как ни жаль, но пришлось мне уничтожить все свои захваченные и подаренные корабли — в следующем бою они неминуемо будут поражены инфекцией и воевать с ними потом накладно. Грохнув все крейсеры (громкий плач), все подаренные дестроеры (плач потише) и фрегаты (плача почти нет — я их разобрал на минералы), я построил пару Дредноутов. Напомню: чтобы грохнуть корабль больше Фрегата, нужно выбрать его и дважды нажать Shift-S — он самоуничтожится. Когда все приготовления закончены — отправляем к Кли-Сан Работягу, чтобы просто под-



летел поближе. Фильмик, как он считывает инфу и как Кли-Сан взрывается.

Дается миссия — Харвест — добыча ми-не[illegible] не делайте этого! Ждите.

Как только выпрыгивает корабль тварей — а это и есть нами потерянный отсек и самый первый источник заразы, сразу гребем к нему всем [illegible], но сначала выравниваемся по высоте — бить надо Осадной пушкой — слишком мощное инфекционное оружие у их базового корабля. Подплываем и, отбиваясь от врагов, долбим пару-тройку раз из Осадной пушки. Хотя [illegible] сволочи ставят сентинелово поле, о которое [illegible] заряд Осадной пушки — так что лучше подплыть очень близко и сначала перед выстрелом [illegible] лобовой сентинел — поле спереди [illegible]ся и мы хорошо вмажем.

ОДНАКО: Неплохой результат дала массовая атака на этот их Базовый корабль — как только он загнулся, так враги перестали получать помощь, и я добил остальных, хотя и потерял один Дредноут.

ВНИМАНИЕ!!! Перед выстрелом из Осадной Пушки убирайте свои корабли с дороги — у меня раз было так, что взорвалось об авианосец. Все полетело к черту — пришлось компоненты строить с нуля, да и корабли сильно повредились.

Жалоба. Заметно, что мощь Дредноута ЗНАЧИТЕЛЬНО меньше, чем тяжелого крейсера — я с ними ухлопывал крейсер врага за десять секунд, а без них — 20-30 секунд. Поэтому я попробовал так — 5 крейсеров + 5 наших дестроеров (чтобы не бояться их заражения) + 22 [illegible] (лечили Крейсера — по 4 на крейсер и по 1 на Авианосцы) — получилось ОЧЕНЬ ДАЖЕ!!! Враг терял 80% своего флота еще на подлете, а крейсеры их дохли за 5-7 секунд (лучше, чем 3 Дредноута + 3 Дестроера). Причем я атаковал сам их корабль-Базу и потерял в сумме всего 2 Крейсера. Остальные выжили. И следите за Хайв-фрегатами врага. Наши дураки тут же начинают гоняться за их минироботами и теряют время и жизнь. Надо выбирать свои корабли и принудительно атаковать сами фрегаты. Потом снова запускать наших на охрану корабля-Базы.

Миссия 17.
Уничтожение Наггарока. Конец

Мы выскочили из пространства непонятно где. Справа по карте видно громадное облако кристаллов, однако собирать их некогда — на помощь врагу идут 3 тяжелых флота. Так что нужно готовиться.

Строим не более 12 Личей (сколько будет свободных SU). Гребем всем флотом вперёд, отбиваясь от врагов, которые летят нам навстречу. Вскоре на карте мы засекаем точку, которая называется Искусственная Луна и обладает страшным защитным полем, которое расталкивает ВСЕ корабли. И не только. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ СТРЕЛЯЙТЕ ИЗ ОСАДНОЙ ПУШКИ В НЕЕ, пока не будут уничтожены ее эмиттеры — шары сверху и снизу Луны, иначе снаряд отлетит назад и разнесет в клочья наш флот!!!

Посылаем Личей. Если Вы не меняли курс по вертикали, то мы идем значительно ниже этой Луны. Подводим Личей прямо ПОД Луну, и кидаем их вертикально вверх, прямо на нижний эмиттер — с боков у Луны очень страшное лучевое оружие, которое разнесет Личей за минуту, если они попытаются подойти сбоку. Личи начинают вентилировать нижний эмиттер.

Теперь выравниваем Базовый корабль по высоте с Луной, не подлетая близко, — как только накроются эмиттеры, мы расстреляем Луну из Осадной пушки. Как только нижний эмиттер взрывается, немедленно перегоняем личей на верхний эмиттер — зазеваетесь — и Личам кранты. Если же они погибнут, то выпускаем еще Личей и загоняем их намного ВЫШЕ Луны, подгоняем их [illegible] над верхний эмиттер и спускаем вер[illegible] вниз — лучи Луны будут лупить эмиттер, а не Личей. Я один раз [illegible], как Рамминг фрегаты врага в попытке уничтожить Личей [illegible] и [illegible] эмиттер.

Но вот — БАБАХ!!! — накрываются эмиттеры и мы сразу лупим Осадной пушкой точно в центр Луны — Личи больше не нужны.

Как только повреждения достигают четверти, с трех сторон выпрыгивает ГИГАНТСКИЙ флот наших врагов. Сделайте ВСЕ, чтобы уничтожить Луну — флота эти идут на половинной скорости и еще не скоро подгребут. Луна взрывается, и спустя пару секунд вдруг все 3 флота врага сматывают удочки. Они не хотят сражаться за Тварей, так как выскочивший из ниоткуда корабль Бантусей им все объяснил. Но остался еще Наггарок, который висел за Луной и был ею защищен.

Он резво срывается, подлетает к нам и засасывает в себя один из наших больших кораблей. И тут же сматывается. Не гоняйтесь за ним — он все равно быстрее. Исследуем новый вид оружия Дредноутов — магнитное поле (нахрен не нужно) и — главное — Скользящий движок — мощнейший двигатель, который позволяет Наггароку так резво летать. Немедленно строим как можно больше АКВ — только их электромагнитное оружие может парализовать эту баржу.

Как только Наггарок подлетает к нам, угощаем его ЕМР-импульсом, я точно не знаю, но, кажется, нужно так сделать 2-3 раза. Наггарок будет сматываться, но на третий раз нам сообщат, что его Магнитная защита слетела, как шелуха с ореха, — теперь он медленнее любого из наших кораблей. Мобилизуем всех, чтобы мочить его.

Я один раз зазевался, и с трех сторон (правда, вдали) выпрыгнули уже 3 флота Тварей. Но я успел. Буквально в последний момент, когда вдали уже появились тяжелые крейсеры и авианосцы тварей, я бросил всех своих в последнюю атаку и уничтожил Наггарок — взрыв его стал моментом смерти главного мозга врага, его корабли самоуничтожились. Полная победа.

Little Shark
http://www.chat.ru/~prepod9/



Tomb Raider: Chronicles

Системные требования: Процессор: >Pentium-200 Mhz. ОЗУ: 32 MB. CD-ROM: 8X. ВИДЕО: 2 MB

Едва ли найдется хоть один мало-мальски знакомый с компьютерными играми человек, который не знал бы имени Лары Крофт. Персонаж знаменитой серии Tomb Raider, девушка с таким настоящим не по-женски упрямым характером, неутомимая и бесстрашная искательница приключений, Лара уже на протяжении 4 лет возглавляет список самых популярных персонажей компьютерных игр. Те счастливчики, которым хватило терпения пройти до конца четвертую часть игры ("...The last revelation") стали свидетелями предполагаемой гибели героини, когда она была погребена под обломками одной из Египетской пирамид. И уже тогда все задались вопросом: неужели это было последнее приключение Лары?



Действительно, компания-разработчик Core Design именно таким образом решила покончить со знаменитой серией игр. Можно понять людей: почти целых пять лет делать одно и то же — не всякий выдержит. И, возможно, мы бы никогда больше не увидели нашу героиню в поисках новых артефактов, если бы не финансовые трудности разработчика. Что же им оставалось делать: создавать новый проект, тратить бешеные деньги на раскрутку и рекламу или сделать продолжение уже ставшего легендой Tomb Raider, имеющего тысячи фанатов во всех странах? После слухов о переносе даты выхода игры на следующий год, я уже и не надеялся увидеть ее до ноября 2001 года. Судите сами: TR вышел в ноябре 1996, TRII — ноябрь 1997, угадайте, в каком месяце 1998 вышел TRIII? Правильно, в том же, что и Tomb Raider: The last Revelation в 1999, — ноябре... Ну и по закону замкнутых пространств, в последний месяц осени года двухтысячного на прилавках всего мира засверкала новая игра, название которой начиналось с до боли знакомого словосочетания: Tomb Raider...

Сюрприз №1: в варианте на PC (не забывайте, что еще есть такая платформа, как Sony PlayStation) вы вряд ли приобретете полную версию игры на одном CD. Восхищенный предыдущей частью, не дожидаясь выхода русской версии, я ринулся в ближайший магазин и был крайне удивлен, когда мне предложили коробку с двумя дисками. "Наверно, уж больно длинная игра получилась, — подумал я, — на один никак не влезло". Но через пару часов все сомнения были развеяны. Если первый ком-



пакт был полностью забит файлами игры, то второй для простого незамысловатого геймера не представлял никакого интереса. Там находился редактор уровней, для особо помешанных фанатов, с помощью которого можно было самому поиздеваться над Ларой, добавив в свой собственный уровень побольше узких проходов, шипов поострее, ловушек поковарнее, бандитов покровожаднее и так далее. Ну и, конечно же, мануал о редакторе на английском языке. Чего еще надо для счастья русскоязычного Крофтиста? Ну а мне, как и большинству из вас, читатели, такой диск наверняка не нужен. Так что поторгуйтесь с продавцом. Что касается меня, если уже и захочется чего-нибудь там потворить, лучше Unreal Editor'а не найти...

Но это все было так, вступление. Но наконец-то приятный шум чтения компакт-диска нарушил тревожную тишину. Инсталляция стандартная, как и во всех играх серии, не занимает более полминуты. Из заставки мы и узнаем сюжет игры: после недавней предполагаемой гибели Лары, ее самые близкие друзья собираются вместе и начинают вспоминать... От них вы и узнаете 4 удивительные истории, которые дадут более четкое представление о формировании Лары в юности и более взрослой жизни. Начнем-с...

Уже за первые полминуты игры можно дать объективную оценку игре. Передо мной стоит все та же Лара с двумя пистолетами и до боли знакомых шортиках. Проверяем управление — и тут ничего нового, а были слухи о новых "приемах рукопашной борьбы", о "сложных прыжках"... После расправы, прямо на моих глазах исчезают дохлые собаки, трупы головорезов с пушками... А бегать приходится по тем же коридорам, разве что текстуры новые появились. А кто-нибудь ждал большего? Честно говоря, я...



Но новое все же есть. Как вы относитесь к ходьбе по натянутому канату? Это оказалось не так просто, теперь недостаточно просто держать кнопку "Ctrl" и "вперед". Когда Лара начинает терять равновесие и склоняется вправо или влево, необходимо немедленно нажать клавишу с противоположным направлением, иначе героиня свалится вниз и придется все начинать сначала. Это уже неплохо... В первом же уровне много заставок на движке игры, которые создают ощущение реальности всего происходящего. Поэтому игра вас захватит с самого начала и не отпустит до последней заставки, как это было со мной.

Первая история, впрочем, как и все остальные, состоит из четырех уровней, плавно переходящих друг в друга. Вы прогуляетесь по улицам Рима, сразитесь с драконом о трех головах и спуститесь в мистический подземный лабиринт, полный таинственности и смертельных ловушек. Серьезных головоломок здесь нет, лишь на втором уровне после главаря-головы обратите внимание на люк посередине комнаты.

Вторая история перенесет вас на морскую базу, где вам предстоит разобраться с охраной и проникнуть на секретную русскую подводную лодку. А оттуда выйти в океан и на дне найти легендарный артефакт — копье судьбы, захороненное в столь необычном месте со времен второй Мировой. Не без вашего участия на подлодке случится авария, поэтому вашей задачей на последнем уровне будет покинуть судно на спасательной капсуле.



Действие третьей истории происходит на мистическом ирландском островке и доставит вам немало волнующих ощущений. Безоружная, совсем еще неопытная шестнадцатилетняя девчонка Лара совершит опаснейшее приключение, повстречается с духом Мертвого рыцаря и спасет от гибели святого отца. Здесь вам надо побеждать врагов хитростью, всячески стараясь избегать встречи. А когда это сделать просто невозможно, придется изрядно попотеть, прежде чем придумать выход из сложившейся ситуации.

Ну а четвертый рассказ повествует о подвиге Лары, когда ей удалось похитить осколок метеорита из оборудованной по последнему слову техники башни. При себе у вас имеется лишь армейский автомат с тремя режимами стрельбы и весьма ограниченный боезапас. Камеры слежения, усиленная охрана, электронные сигнализации — все это ваши главные враги на протяжении четырех уровней. Вам предстоит вскарабкаться по шахте лифта, избегать ловушек и два уровня пройти абсолютно безоружным (автомат придется оставить, дабы пройти мимо металлоискателя), усыпляя охранников хлороформом (этакая операция "Ы"!). Придется научиться пользоваться пушкой, стреляющей тросами, на которых впоследствии можно будет раскачиваться нашей героине. В общем, все еще у вас впереди. Коль застряли где-нибудь — пишите мне на E-mail, если хорошо попросите, чем могу — помогу.

Подводя итог, Tomb Raider: Chronicles — это тот максимум, который смог выжать Core Design при минимальных затратах. Шестнадцать новых уровней, пять заставок-мультиков, пара "новых" возможностей Лары — и тысячи фанатов расхватывают диски во всех уголках мира только из-за знакомого силуэта в солнцезащитных очках на коробке. Если вы любите Tomb Raider по предыдущим частям, то обязательно приобретайте Chronicles и на две-три недели забывайте об окружающем мире. Перед вами предстанет нечто вроде мэп-пэка, но весьма качественного и захватывающего. Если вы ждали чего-нибудь действительно нового, отличного от предыдущих частей Raider'а — эта игра не для вас. Ну а для тех, кто еще сомневается — брать или не брать, дам один ценный совет. Если вы считаете себя крутым геймером, гоняете кибер-гадов в Кваке и бьете голы в девятку в ФИФА, сбиваете с пулемета "стелсы" в USAF и валите дьявола одной левой в Diablo2 — вы просто обязаны пройти Tomb Raider: Chronicles как игру, без которой просто немыслим современный мир компьютерных игр. Ну что, я вас убедил? Тогда вперед!

Максим Абуховский
max_849@mail.ru



Hitman: искусство быть непойманым

Материал подготовлен совместно с DTF.ru



В мире мало постоянства. Новое время выводит на сцену театра жизни новых персонажей. Легендарная Никита ушла на пенсию, стала любящей бабушкой и печет пирожки, а на смену ей уже спешит следующее поколение — рыцари в стильных пиджаках и дорогих галстуках. Позвольте представить: герой нашего времени, мистер Hitman. Без имени, прошлого и волос на голове, у него есть только код — 47, и очередная миссия, которую нужно выполнить любой ценой. Или почти любой. И все это — чтобы заслужить благодарность таинственного Агентства, а наградой за успешно проделанную работу служит новое задание.



Я не просто так вспомнил Никиту — игра начинается с краткого "курса молодого бойца" и ознакомления с разнообразным оружием, в результате которого ваш протеже убегает из какого-то охраняемого и явно правительственного объекта. Я, признаюсь, сперва подумал, что это тюрьма — в заблуждение меня ввела своеобразная униформа охранников. Но ближе к концу игры, если у вас хватит сил и терпения до него добраться, вы узнаете, что это на самом деле никакая не тюрьма, а... А вот это вам и предстоит выяснить.

Впрочем, кое-какими деталями все же поделиться можно — вместе со своими ощущениями от игры. Меня порадовало то, что миссии более-менее связаны между собой, так что игру можно условно разделить на несколько частей. Сперва вам надо будет выполнить хитроумный план по уничтожению преступных триад Гонконга, затем — убить наркобарона в Южной Америке, а потом навести порядок к Европе, где проявляют активность террористы и торговцы оружием.

В зависимости от способа выполнения задания, ваши действия будут подчас сильно различаться. Нужно тайком пробраться к сейфу и украсть кое-что ценное — извольте сделать это тихо и аккуратно. Хотите убить мафиозного босса — можете "расслабиться" и получить удовольствие от стрельбы направо и налево. Ну а если вокруг полным-полно полиции, то придется как следует постараться и сделать свое черное дело так, чтобы никто ничего не заметил. А если заметил, то не подумал на вас. В конце концов, от вас никто не требует абсолютной невидимости — главное, чтобы задание было выполнено, а вы остались целы.

В этом и состоит специфика игры — нанести удар, а затем сбежать на машине, лодке, корабле или самолете — смотря, что подвернется. Что-то подобное уже было в другой игре Eidos Interactive — знаменитой Thief, но есть и различия: если для Гаррета было важным остаться незамеченным, то наш "ударник" всегда на виду. "Как же он тогда может выполнять свои задания?" — можете спросить вы. Очень просто — надо только замаскироваться. Делается это элементарно: находите охранника, бандита или еще кого-нибудь, тихонько избавляетесь от него, прячете тело, забираете одежду и после этого получаете возможность беспрепятственно разгуливать по



территории. Если вас застукают на месте преступления в этой одежде, то всегда можно сменить ее на другую — после этого вас оставят в покое.

Эта забавная возможность иногда граничит с откровенным маразмом. Представьте такую ситуацию: я в костюме охранника убил бандита, который перед смертью успел закричать. На шум прибегает полиция, но я успеваю за секунду до этого переодеться в прежнюю одежду. В результате все ищут подозрительного охранника и никто не обращает внимания на ме-





ня. Но не стоит думать, что это легкий способ избавиться от неприятностей — если вас застанут в момент переодевания, то непременно попытаются убить. Кроме того, даже в одежде полицейского или солдата вы все равно не должны держать в руках оружие — иначе вся маскировка не будет стоить и ломаного гроша.

Впрочем, если вы уверены в себе, то можете проходить игру по принципу "убей их всех", для этого есть все условия. Перед новой миссией вам предложат купить некоторое количество оружия, патронов к нему и полезных предметов — компас, бинокль, бронежилет и т.д. Ассортимент весьма широк — в вашем распоряжении окажутся пистолеты, автоматы, дробовики, винтовки, а также такие полезные вещички, как нож и удавка. Бесшумная "Беретта" не привлечет излишнего внимания, а снайперка позволит безнаказанно отстреливать назойливых противников. Кроме того, на поле боя остается много оружия, выпавшего из рук убитых вами врагов, так что всегда можно пополнить свой боезапас. Уяснив это со временем, я стал брать на задания только нож и пистолет с глушителем, а оружием разживался уже на месте — если, конечно, мне это было нужно.

Интересная деталь: наш герой, похоже, всегда носит с собой запасную кобуру, а то и не одну — как еще можно объяснить то, что он умудряется прятать под одеждой пять пистолетов, пару автоматов-УЗИ и несколько ножей? Но все же некоторая доля здравого смысла в игре присутствует — под одежду нельзя спрятать винтовки или дробовики, их герой всегда держит в руке, даже если стреляет из другого оружия (кроме, опять же, автомата, дробовика или винтовки). Единственное исключение — это одна из снайперских винтовок, которую можно аккуратно разобрать и сложить в чемоданчик, подальше от чужих глаз. Иногда перестрелки напоминают голливудские боевики: хороший парень выпускает сотню пуль, убивает десяток-другой врагов, выбрасывает автомат, достает пару пистолетов, расстреливает все обоймы, после чего подхватывает оружие убитого ранее плохого парня и стреляет из него — и так далее до победного конца. Когда дела становятся совсем плохи, в дело вступает найденный шестиствольный авиационный пулемет а-ля Терминатор, который существенно ограничивает скорость движения, зато обладает сумасшедшей скоростью стрельбы и не требует частой перезарядки.

На этом сравнение с американскими боевиками, к сожалению, не заканчивается. Есть такие фильмы, которые совершенно не тянет смотреть еще раз. То же самое можно сказать и об игре — лично у меня нет никакого желания проходить Hitman по второму разу просто потому, что второй раз практически ничем не будет отличаться от первого. В игре также отсутствует то, что в свое время так привлекало в обеих частях Thief — уникальная атмосфера, затягивающая игрока в происходящее на экране монитора. Там каждый шаг, который делал Гаррет, был в какой-то мере и вашим шагом. Ну а здесь... Здесь у меня практически ни разу не возникло чувство единства с героем, без которого невозможно вжиться в игру. В этом плане Hitman можно сравнивать с "Сапером" — вы напряженно думаете, переживаете в случае проигрыша, но совершенно не стараетесь разделить при этом чувства сапера. А каждая гибель вашего подопечного означает лишь, что вам опять предстоит загрузка и повторение тех действий, которые приведут к победе. В поисках других аналогий игры и фильмов, мы обнаруживаем такую интересную вещь: наш герой крут, а все остальные — абсолютно нет. Враги не отличаются ни умом, ни сообразительностью — охотно бегут под ваши выстрелы и в пылу боя умудряются убить своих же товарищей. Замеченные в игре сторожевые собаки удивили меня своими способностями замечать нарушителя не более чем за пять-десять метров и бегать не быстрее человека.

Еще одна деталь, которая постоянно заставляла меня злиться — это очень долгая загрузка миссий. Некоторые задания я проходил по несколько часов, и большая часть этого времени уходила на то, чтобы раз за разом загружать уровень после очередной неудачи. Кроме того, в игре отсутствует возможность сохраняться посреди миссий. Ну ладно, это еще можно понять. Но при этом в случае смерти героя можно продолжить уровень с того же момента, когда вы умерли! Вы появляетесь неподалеку от места смерти с полной жизнью и всеми вещами, что у вас были до смерти. Такая абсолютно нелогичная система поразила меня до глубины души. Уж лучше бы просто сделали одно быстрое сохранение — и то справедливее было бы.

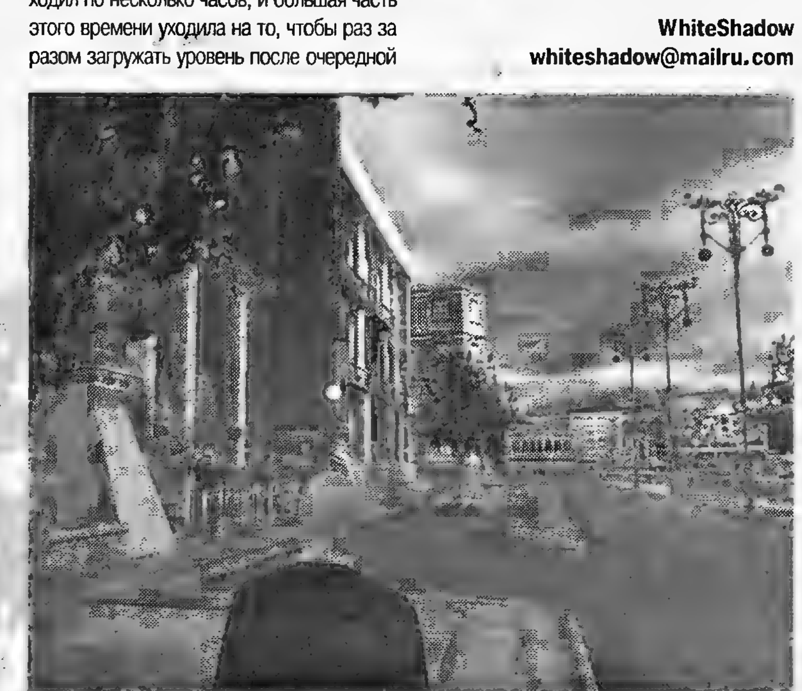
Последним гвоздем в крышке гроба будет оценка реализации замысла авторов.



Я, признаюсь, не знаю, какой-такой движок использовался в игре, но она тормозит (или, в крайнем случае, притормаживает) даже на неслабых компьютерах. Это можно было бы простить, но... Меня просто смех разбирает, когда, наклонившись в сторону, герой погружается головой в стены, решетки, ящики и т.д. Вспомнив старую шутку насчет того, что "страусов не пугать — полы бетонные", можно предположить, что голова у него покрепче, чем у несчастных птиц. Звуки в игре, конечно, неплохие, но все же кое-чего в них не хватает. Приятнее было бы слышать, к примеру, свист ветра на пустых улицах или скрип деревянных половиц под ногами, однако таких небольших, но приятных мелочей в игре я не заметил.

Суммируя все вышесказанное, можно предположить, что игру купят, пройдут разок, а затем поставят на полку пылиться до лучших времен. Приятное впечатление в начале игры рано или поздно превращается в раздражение и безмолвный вопрос: когда же это кончится? Безусловно, идея у авторов была хороша, но вот исполнение оставляет желать лучшего — отсутствует какая-то изюминка, без которой Hitman стал просто набором логических задач, смешанных с ожесточенными перестрелками. Впрочем, даже в этом плане ему далеко до старичка Half-Life или, не к ночи будет сказано, до Tomb Raider. Вполне вероятно, что игра найдет своих поклонников, вот только я точно не буду принадлежать к их числу — я лучше в "Сапера" поиграю...

WhiteShadow
whiteshadow@mailru.com



Starship Troopers

Системные требования: Pentium 266 MHz, 64 Mb RAM, 4 Mb D3D, 4x CD-ROM. Жанр: RTS — бродилка

Уверен, многие из вас смотрели нашумевший фильм "Звездный десант". Конечно же, не стоит и доказывать, что создателям он принес немалые барыши. А тут и компьютерные игры в моде — как же не попытаться перенести труды на другую, не менее плодородную, почву.

Сказано — сделано. За работу над изданием взялась широко известная компания Microprose, имеющая немалый опыт в создании игр, где землянам приходится сражаться с инопланетными расами. Ну не дадут землянам пожить спокойно. Казалось бы еще в UFO всех супостатов победили, но Microprose вновь за свое. Честно говоря, меня немного добивает то, что людям угрожают какие-то таракашки. Противнички нашлись, химикатами потравить — и все!

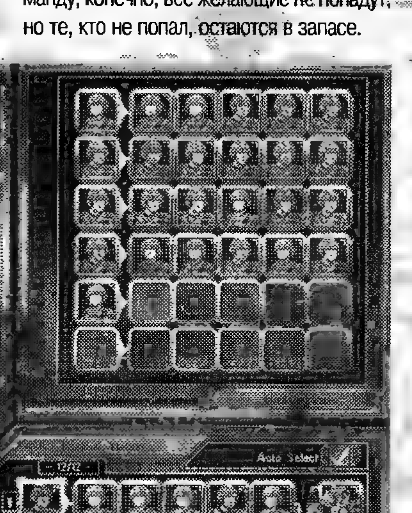
А на лотках уже стоят коробочки с "цацкай", терпеливо ждущие своего покупателя. Не знаю, как расходились другие диски, но один из них еще свеженький оказался у моего родственничка Андрюхи, а уже от него перекочевал на мой компьютер. Весь израненный в многочисленных боях с насекомусами, передовал он мне коробочку за обещание продолжить его дело.

Блин, опять придется что-нибудь удалять — эта игра хочет под себя довольно шикарные апартаменты. Надо обязательно произвести генеральную уборку в винчестере. Очередной Next проплыл, и установка началась. Не знаю, как долго она продолжалась, но я уже поседеть успел точно. Короче, после установки приплюсую минут пять, через которые появилась менюшка.

В меню, как и положено, присутствуют опции, где для любителей поколупаться можно это самое и сделать. Также присутствует тренировочная миссия, рассчитанная на новичков. Кстати, профессионалам в мире стратегий рекомендую сразу одевать портянки. И еще, все менюшки, включая и самую первую, оформлены так, будто вы сидите за военным компьютером. Выход обозвали тоже по-военному: "К гражданской сети".

Добро пожаловать в 23-й век. Человек достиг таких высот в науке и технике, что полеты в космосе стали необходимостью каждого двуногого. Уже ехать отдыхать стараются не на Канары, а на Марс. И вот люди, исследуя иные миры, натолкнулись на враждебную расу бяк — арахнидов. С того времени и воюем. Начинаете вы игру лейтенантом третьего ранга взвода Мобильной пехоты. После получения задания предоставляется возможность сформировать ударный отряд.

Оказывается, солдаты отличаются не только рожицами и именами, но и обладают такими характеристиками, как сила, скорость, здоровье, меткость. В вашу команду, конечно, все желающие не попадут, но те, кто не попал, остаются в запасе.



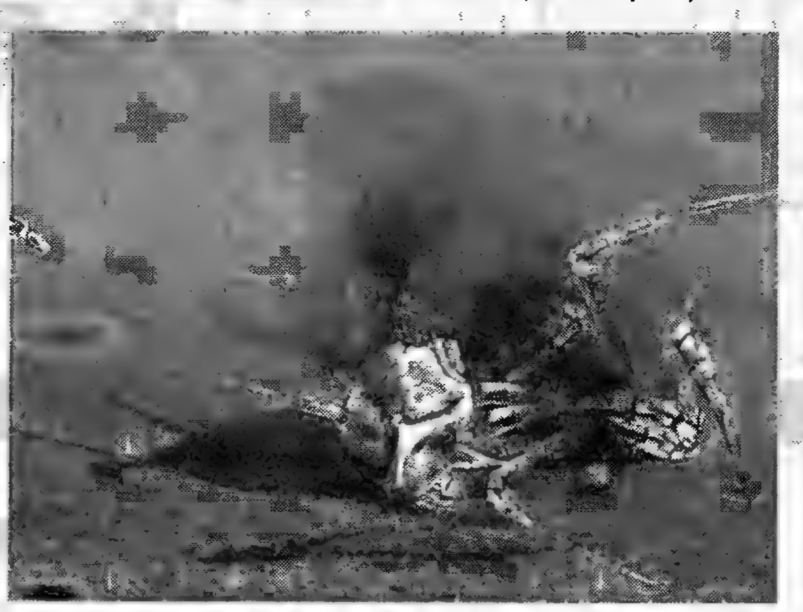
Команда, в свою очередь, делится на три группы, в каждой по шесть человек. Кроме того, существует отдельная, четвертая, группа, состоящая из трех мест, куда попозже будут входить врачи, инженеры. Максимальное количество солдат в команде — двенадцать человек. "Дык мест жа 18?" Эти свободные места на некоторых миссиях будут заполнять другие десантники, которых вы спасли. Потом они остаются в вашем взводе, и надо будет их или выкидывать, или менять на дедов. Да, о дедовщине, мною ее замечено не было. Выбрав членов команды, а у вас будут еще два заместителя, приступаем к укомплектованию отряда.

Тут вам на выбор оружие 23-го века: ядерный гранатомет, световые винтовки, обычные пулеметы, автоматы. Выбрать, конечно, есть из чего, но все равно арсенал не самый большой. Советую вам, т.е. вашему лейтенанту, поставить Морита — пулемет (классная вещь), затем всю первую группу снабдить ракетометами, а вторую — одними автоматами. Быстро сможете выбирать и тех, и других. Лейтенант и два зама могут надеть специальные навороченные костюмы.

Для того чтобы добраться до вас, жукам сначала надо будет уничтожить костюм, поэтому не пугайтесь, когда желтая полоска почти закончилась — она отвечает не за здоровье, а за целостность комбинезона. После нее появляется целая красная полоска — здоровье. Простым десантникам одеваются обычные бронежилеты. Также с собой можно брать ампулы, восполняющие здоровье. Перед началом миссии также стоит обратить внимание на характеристики жуков, которые будут вам противостоять. Внимательно посмотрите, против какого вида какое оружие надо использовать.

Наконец после всех одеваний-переодеваний я смог выйти на первое боевое задание. Ну и красотища, скажу вам. Просто слов не хватает! Пейзажи переданы очень реалистично. Конечно, каждую травинку не вырисовывали, но все равно, то, что сделали разработчики, заслуживает всяческих похвал.

Графика на высоком уровне. Рельеф местности вообще имеет в игре огромное значение, потому его делали с особым изыском. Небо хоть и висит неподвижно, тоже очень красивое. Звук и музыка — в порядке. Часто можно услышать классные, довольно смешные, восклицания солдат, да и сами звуки от всевозможных действий озвучены неплохо. Правда, впечатление о графике немного подпортила вода. Такая неживая она вышла, что это сразу бросается в глаза. А в общем, выглядит вполне достойно на фоне других конкурентов.



Первая миссия, как обычно, простенькая. С помощью ракетометчиков легко проложить себе дорогу к успешному ее завершению. После того, как операция успешно завершена, вы вызываете корабль, забирающий вас с поверхности планеты.

Миссии, кстати, так и будут разделяться по планетам. Вторая тоже не из тяжелых. А вот дальше предстоит потрудиться, чтобы проходить без потерь. Жуков разведется очень много, потому если один из ваших солдат отстал, вполне возможно, что он так и не сумеет догнать свой отряд. По сравнению с теми же арахнидами, ваши люди передвигаются намного медленнее, поэтому надо стараться держать всех вместе и сплоченно. Если бравые ребята встретятся нос к носу с одним воином-жуком, то это не проблема при наличии хотя бы пяти автоматчиков, проблема появится, когда их численность составит около трех особей.



В игре есть особенность, которая поможет вам в прохождении: жуки настолько слепые, что замечают солдат, только когда подойти вплотную. Поэтому основной вашего взвода станут ракетчики, с помощью этих парней сможете без потерь эффективно уничтожать "пачвар" на дальних дистанциях. Насекомые появляются из логова, и оно может быть далеко не одно. Эти паразиты довольно хитрые создания, если вы напали на двух жуков, то только один из них кинется в атаку, потому что другой помчится прямиком к ближайшему логову за подмогой. Вот его, шестерочку, и нужно первым делом снимать, так как с собой он приведет немало себе подобных.

Чем дальше проходите, тем опасней они встречаются. Потом уже и по вам будут открывать огонь. А одних я вообще не вижу.

Представьте себе, есть и невидимки, которые появляются перед самым вашим носом, оставляя ракетчиков не у дел. А появляются-то они партиями по несколько штук. Слава богу, что выдают со временем новые достижения. Так, одно из них — нечто наподобие энергетического купола — нередко будет спасать вас в критических ситуациях. Купол этот накрывает всю команду, и жуки не смогут добраться до десантников. Другое дело, что его надо запускать тогда, когда насекомусы не слишком близко.

Управление в игре — более-менее. Я бы не сказал, что играть удобно, иногда даже злишься по этому поводу: любое неверное действие приводит к ненужным потерям. Да и большой отпечаток на процессе игры накладывает невозможность сохраняться непосредственно в самой миссии. Потому придется действительно приложить все свои командирские способности. В интерфейсе, конечно, предусмотрены специальные опции, помогающие командованию.

Так, вы сможете приказать солдатам вести себя очень осторожно, идти внимательно, открывать огонь по усмотрению и неистовствовать. Неистовство — стреляй во все, что движется и не движется. Помогает, если отряд окружен со всех сторон. Также вы можете располагать команду в определенном строе: дугой, в линию, треугольником и т.д.

Игра понравится многим: неплохой сюжет, взятый из фильма, приличная графика, разнообразные миссии. Но все равно, в интересности чего-то не хватает. Весь игровой процесс довольно однотипный, поэтому через десяток уровней неимоверно надоедает.

Наверное, Starship Troopers рассчитана в большинстве своем на фанатов-энтузиастов. А ведь на одном энтузиазме не вытянешь, пусть даже он будет подкреплен хорошей графикой.

DENISSS







ШтЫрлиц 2. Танго в Пампасах (прохождение)





Вот тебе и на! Не успел наш старый знакомый ШтЫрлиц отдохнуть после первого задания, как ему сразу подбрасывают второе, еще сложнее...

На этот раз вам предстоит не искать какой-то там "Любимый Бюст Гитлера", а фактически спасать всю нашу планету от сумасшедшей бабульки-привидения по имени "фрау Заурих". Впрочем, то, что она привидение и на редкость опасна для общества, вы узнаете только в конце игры, а пока, перед тем, как во всех подробностях рассказать вам о том, как же именно нужно решать все заложенные в игру загадки, позволю себе замолвить пару словечек об этом проекте.

На этот раз компания "Бука" не имеет никакого отношения ни к производству игры, ни к ее изданию. Вторую часть приключений храброго "суперагента" создавала и выпускала на рынок компания "Магнамедиа", и, надо сказать, сие занятие удалось ей на редкость хорошо.

Игра все так же интересна, красочна, юмористична и прочее и прочее...

Проходить ее все так же несложно, но, как обычно, есть в игре несколько мест, где можно "зашиться" очень даже надолго. Именно поэтому я и предлагаю вашему вниманию все нижеизложенное...

Итак...

1957-й год. Советский Союз запускает на орбиту первый спутник Земли со Штырлицем на борту. Совершив несколько оборотов вокруг нашей планеты, Штырлиц вдруг оказывается... где-то в мексиканских пампасах. Спутник разбился вдребезги и его уже ни за что не починишь, впрочем, улететь без ракетоносителя все равно бы не получилось... А значит нужно срочно придумать себе новое суперсекретное задание, а заодно и выполнить его...

Перво-наперво идем в деревню аборигенов и заходим в хижину, что посередине. Это дом Большой Мамочки. Мамочка спит на огромной кровати (или лучше сказать — нарах) и в ус не дует. Ну, мы ее пока трогать не будем. Берем с полочки на стене бутылку текилы и смываемся.

Теперь идем в самую левую хижину (ну, то есть, которая слева от всех находится). Зайдя внутрь, пытаемся куда-нибудь послать вождя.

Вождь не посылается...:)

Заходим в инвентори и отдаем вождю нашу любимую радистку Кэт. Вы не смотрите, что она резиновая. Кэт разрабатывалась в лучших и суперсекретных лабораториях СССР, так что работает она не хуже, а даже намного лучше, чем настоящая.

Обалдев от суперзрелища, вождь исчезает, и мы теперь преспокойно можем забрать зеркало, что стоит рядом с троном.

Выходим на улицу и идем направо. Видим магазин. У входа стоит охранник и пускать нас не слишком как-то расположен. Он корчит рожи и вопит дурным голосом. Ну что же, будем бороться против глупого аборигена его же оружием.

Покажем ему его истинное лицо, достав из инвентори зеркало. Хе-хе... Испугался? То-то же!

Заходим в магазин.

Берем бутылку с текилой и используем ее на пробку в тыкве, что справа-внизу. Продавец, глядя на все то и, справедливо решив, что вы делаете ему предложение на предмет обмена одного на другое, с радостью соглашается.

Возвращаемся на полянку к разбитому спутнику и затыкаем пробкой опущенный в воду конец шланга, из которого фрау Заурих поливает кактус. Кстати, кактусы надо поливать крайне редко, если вы этого до сих пор не знали. А эта, понимаешь, невежда, только растение губит!

Ну вот, так оно получше будет.

Фрау не выдерживает такого потрясения... ну как же, вода-то кончилась... и грохается в обморок, выронив из рук шланг. При этом у нее из-за пазухи вываливается огромная пиранья. Забираем пиранью и шланг и идем направо мимо таблички с названием озера "Титикака".

Видим пришельца и аборигена с "тамтамом". Кликаем на пришельце правой кнопкой мыши и выбираем раскрытую ладонь. Добрый гуманоид подарит нам странного вида штуковину. Сделана она из золота и при этом очень напоминает классическую "распальцовку".

Ну что же, пригодится, наверное...

Берем пиранью и используем ее на дереве слева от гуманоида, справа от вас.





Голодная рыбина враз хватается за прочный ствол и перегрызает его... Не пополам, правда... а так, немного...

Из полученной трещины выступает резиновый сок. Используем на сок золотую "распальцовку". Что получилось? Правильно! Навороченное "изделие номер 2".

Далее придется вернуться в деревню и поменять в лавке торговца кусок шланга на лежащее у него на полке изделие почти что из той же серии, как и то, которое мы только что соорудили сами. Просто кликаем шлангом на "воздушный шарик" и все.

Полученную резинку относим к инопланетянину.

.. Ого! Так он, оказывается, водород выдыхает (или гелий, кто его там разберет). Да еще и заснул, сердешный... Отлично! Берем наш "шарик" и используем его на гуманоида.

Теперь возвращаемся на главную полянку и используем надутый "шарик" на дерево с табличкой Coca-Cola. Сорвав листок с дерева, возвращаемся в деревню и с чувством собственного достоинства идем... в хижину к Большой Маме.

Используем на спящей громадине собственноручно приготовленное "изделие номер 2" нестандартного вида и... смотрим мультик...

После некоторых событий, на которые мы повлиять были не в силах, Штырлиц обнаруживает себя в гнезде белоголового орла.

Пытаемся, кликнув мышкой на одном из склонов горы, покинуть гнездо. После неудачной попытки подбираем яйцо, оставленное птицей без присмотра, а далее...

В общем, птичку жалко... очень...

Свалившись вниз, берем в центре экрана между двух лиан семечку бамбука, смотрим на слона в очках, идем налево, и... успешно проваливаемся в яму.

Кроме нас в яме почему-то уже сидит дикобраз-безобраз.

Щелчком правой кнопки мыши и используя "чиста пацанский базар", два раза "наезжаем" на колючее животное. Дикобраз вас пошлет... пару раз, а затем пошлет вас окончательно, выставив на показ все свои иголки. Прыгаем на них своей нежной попкой и пулей, при этом дико вопя, вылетаем из ямы.

Далее вам необходимо поймать бабочку, пока она не станет таковой (то бишь, успеть сорвать с дерева кокон). Срываем и идем налево. Оказываемся на следующем экране и сразу же подбираем мешок, валяющийся под деревом. Возвращаемся назад к слону. Показав ему нашу любимую Кэт, наблюдаем за тем, как слоник... помогает нам собрать целую кучу очень полезных удобрений. Идем к обезьяне, которая сидит на дереве, под которым мы нашли мешок. Сажаем в землю под деревом семечку и удобряем ее для более эффективного роста слоновьим пометом. Поливаем, чем Бог послал и... Бамбук, как известно, растет очень быстро, так что пары минут хватит, чтобы добраться до наглой обезьяны и "зарядить" ей шикарного "пенделя".

Животное улетает, и мы можем пройти дальше.

Идем направо и видим на дереве древесную лягушку. Очень ядовитую и на редкость добрую. Только вот кушать, понимаешь, хочет, зеленая.

Даем ей кокон.

Лягуха враз его лопает. При этом почему-то кожа у нее чернеет, а на спине лягухи выступают крохотные пузырики с ядом.

Берем иглу... Ту самую, что подлый дикобраз-безобраз оставил у нас в... мягком месте, когда "помогал" нам выбираться из ямы... Смачиваем ее в лягушачьем яде и идем еще правее.

У реки валяется змея. Просим ее подбросить нас до ближайшего города, однако змея нас игнорирует самым наглым образом.

Стреляем в нее ядовитой иглой. Змею плющит и колбасит, и мы теперь при помощи нее можем спокойно перейти через... реку, а точнее — океан, как оказалось впоследствии.

Вот мы и в Мексиканском городке Лос Мексикос.

Первым делом поднимаем бутылку с кетчупом и двигаемся вверх по берегу. Поговорив с купальщиком, заходим в бар (корабль) и разговариваем с фрау Заурих, вникая в ее нужды относительно педали к пианино. Выходим из бара через противоположную дверь и на выходе убираем наглую... э-э-э... "женщину" путем использования на ее парике нашей ненаглядной Кэт.

Не выдержав конкуренции, "легкомысленная" девка покинет свое место работы, открыв вам путь дальше.

Далее следует двигаться направо до кафе GIRLS, где внутри вы найдете пастора Шлага в плачевном состоянии. Вылечив его от простуды путем закапывания в нос кетчупа Chili, он даст вам свою машину марки "Запежорец" и полную канистру спирта к ней. Машина стоит буквально в двух шагах, и, как выясняется, "питается" одним только чистым спиртом.

Кошмар! Такое разбазаривание "драгоценной жидкости" просто недопустимо! Капаем в бак буквально пару капель полученной от пастора жидкости, а остальное... само собой выпиваем.

Садимся в машину, успешно ее разбиваем (ну дык, это... пить надо было меньше) и... таким вот образом добываем необходимую педаль для фрау Заурих.

От сего приобретения фрау оказывается просто на седьмом небе от счастья и быстренько запихивает так необходимую ей деталь в свое пианино.

Педаль, как оказывается, для пианино не очень подходит и, после небольшого взрыва, мы наконец получаем в свое распоряжение бармена нестандартной ориентации.

Выпрашиваем у него (правая кнопка + открытая ладонь) пакетик с острыми чипсами.

Теперь идем к церкви, возле которой раздолбали машину и поднимаемся вверх по улице.

Заходим в ворота.

За воротами стоит странного вида лошадь. То ли пьяная, то ли просто в кедах...:)

Предлагаем ей чипсов, получаем копытом по зубам и...

Оказываемся на следующем уровне!

Двигаемся направо по экрану и разговариваем с няней (негритянка с кофемолкой).

С помощью правой кнопки мыши выбрав ладонь, просим у нее ее агрегат. Негритянка отказывается.

Потом она встает, поворачивается к вам спиной и высыпает свежемолотый кофе в какую-то там миску. Пока она отвлечена, берем ее стул и передвигаем его на солнышко.

От жары тетка заснет, а мы... Правильно! Конфискуем так необходимый нам агрегат.

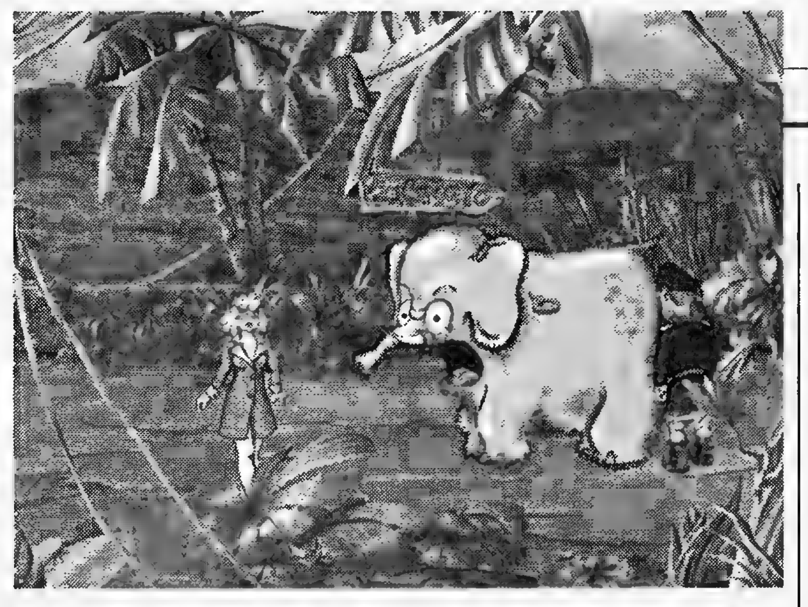
Теперь направляемся в дом (дверь прямо возле негритянки, под навесом). Видим дедулю, разговаривающего по телефону.

Проходим мимо него в другую комнату и знакомимся... с собственным папой.

Впрочем, папа, скорее всего, липовый, ибо нам-то очень хорошо известно, что наши родители — Партия и Ленин, а не какой-то усатенький типчик, отбивающийся от мух с помощью дезодоранта.

Возвращаемся в комнату к дедуле и забираем тельняшку, что висит на пулемете. Теперь около дверного косяка, где висит шинель, нажимаем на телефонные провода (аккурат между шинелью и косяком) и устраиваем деду короткое замыкание.





После сеанса шоковой терапии поднимаем вывалившиеся у деда золотые челюсти, лежащие у кресла, и возвращаемся в комнату псевдо-отца.

Набрасываем ему на голову тельняшку, избавив тем самым страдальца от мух. Забираем ставший теперь ненужным баллончик с дезодорантом и выходим на улицу (через комнату деда).

На газоне стоит статуя обнаженной девицы. В инвентори берем челюсти деда и используем их на кофемолке. Получаем отменный золотой порошок. Теперь флакон с распылителем используем на статуе и красим ее под золото.

Забираем статую с собой и идем налево.

Видим тетушку, раздающую деньги ребятишкам. Предлагаем ей свою материальную помощь и дарим "золотую" статую. В знак благодарности тетка предлагает научить нас танцевать ламбаду. Танцуем.. снова танцуем... опять танцуем.... все время танцуем и... пробиваем стену сада насквозь. Во как танцевать надо!

Оказавшись возле тюрьмы, соблазняем охранника надувной фигуркой Кэт. И пока тот увлечен воскрешением "упавшей в обморок" девицы, пробираемся во двор.

Во дворе клянчим у чернокожего пацана мяч (все той же правой кнопкой и раскрытой ладонью). Убедившись, что мяч нам на халяву не обломится, покидаем двор и идем направо.

Это еще что такое? Опять фрау Заурих?!

Стоит, бедная, просунув голову в дырку в огромном плакате, и ждет, пока ее хоть кто-нибудь сфотографирует. Уважим бабулю, кликнув на фотоаппарат. Теперь зайдем за плакат и, по доброму так, выбьем стремянку у Фрау Заурих из-под ног. Вот, так будет намного живее!

Возвращаемся к фотоаппарату и делаем еще один снимок. Затем идем во двор тюрьмы и предлагаем снимки пацану.

Один снимок пацан забраковывает, зато второго он приходит в полный восторг и с радостью отдает вам мяч.

Мячом нужно сбить камеру наблюдения. В попытке ее снести Штырлиц пробивает стену насквозь. Камера при этом остается целой и невредимой. (Вот гады! Опять мяч перекачали!). Ладно, лезем в образовавшуюся дыру и оказываемся... в расположении военной части.

Попытки пройти мимо собаки успехом не увенчались. Посему кликаем на красную стрелку на стене справа (именно на стрелку, в противном случае вы никуда не попадете) и оказываемся в караульном помещении. После разговора с охранником, который в итоге заснет, пытаемся взять со стола кусок колбасы.

Вот руки-крюки! Колбаса падает на пол, где ее сразу же подбирает рыжий и наглый котяра.

Ну ладно, хоть его с собой заберем. Экспроприируем также солонку со стола и переключим рубильник на стене возле входа. Выходим, предлагаем кота собаке... Ого, а кот-то, оказывается, собакоядный...

Жаль, конечно, псину, но... кто же знал, что так получится? Зато, правда, путь освободился. И то ладно...

Берем красный домкрат, что у стены лежит, и двигаемся налево мимо часового в направлении полевой кухни (обозначенной указателем Kafe). Дойдя до повара, нужно кликнуть солонкой на пачку с солью. Теперь возвращаемся к месту, где тусовался часовой.

Странно, куда это он подевался? А! За кучей мусора с табличкой "M" примостился. Видать в вашей солонке не соль была, а кое-чего похлеще. Пурген, например, лошадиная доза...

Ладно, пусть себе сидит, а мы пока пулемет заберем..

Теперь найдите чуть выше кучи, за которой страдает часовой, возле указателя место, где курсор меняет форму, и кликните в этой точке.

Вот вы и на следующем уровне!

Опять фрау Заурих! На этот раз что-то в бинокль высматривает.

Дадим-ка ей пулемет... Ой! Тяжелый какой он, оказывается. Фрау роняет оружие на электрические провода и падает замертво (впрочем, как окажется впоследствии, не насовсем).

Теперь, чтобы прорваться через стальную дверь, необходимо использовать домкрат на рельс под вагонеткой, дабы создать нечто вроде горки, после чего остается только успеть запрыгнуть в вагонетку.

Вот вы и в шахте Бормана. Прямо рядом с вами находится электрический щиток, на котором нужно нажать кнопку. После того как опуститься лестница, кликните правой кнопкой мыши на пьяном офицере и выберите кулак с отогнутым средним пальцем. Делайте это быстро, второй попытки не будет. Офицер зацепится за лестницу и больше ее уже не отпустит.

Поднимаемся наверх и берем номерок с цифрой "5", висящий на стене. Далее придется снова спуститься вниз, ибо зловредная фрау Заурих (вот настырная!) дальше вас не пустит.

Спустившись, продвигаемся налево до компрессора. Тут нужно кликнуть на конец шланга, тянущегося от отбойного молотка рабочего, тем самым подсоединив его к компрессору. После того как рабочий "отдаст концы" (перетрудился, бедняга), забираем отбойный молоток (ему он больше не понадобится) и пробиваем стенку вручную.

После трудов тяжких мы оказываемся в кладовке в комплекте с кладовщиком. Кликаем номерком на белую бутылку с хлороформом и забираем ее с полки. Поднимаемся наверх и отдаем бутылку противной фрау.

Бабка, приняв хлороформ за суперэффективное моющее средство и нанюхавшись его до одурения, ложится спать прямо на полу.

Идем к лифту. Надуваем нашу ненаглядную Кэт и отправляем ее в кабину, после чего идем вслед за ней.

Оппаньки! Крепление заело... Ну что за невезуха!

Возвращаемся к кладовщику и клянчим у него (уже знакомым вам способом) его бутерброд с маслом.

Возвращаемся к кабине и смазываем заевшее крепление маслом с бутерброда.

Вот вы уже и внизу, только почему-то вниз головой.

Прямо под вами валяется брезентовая рукавица. Подбираем ее и натираем ею же поручень кабины.

От трения поручень раскаляется и... вы на свободе!

Теперь поднимаем с пола красную звезду и со всей пролетарской ненавистью кидаем ею в Бормана, само собой попадая... в трубу с жидким азотом.

Борман коченеет и превращается в айсберг.

Остается только подхватить звежеизготовленную статую и прошибить ею дверь справа. Вот и все!

Смотрим заключительный мультик и...

Ждем новых серий!

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игра для обзора предоставлена
Интернет-магазином
WWW.HIT.SHOP.BY





Технология Motion Capture

Кукол дергают за нитки

Большинство моих знакомых считает, что сама технология Motion Capture появилась на свет вместе с Mortal Kombat, что именно Acclaim первой пришла в голову идея облепить актеров проводами и заставить плясать перед камерами, а отснятый материал перевести потом в цифровой вид и вставить в игру. Вы тоже так думали, не правда ли? Нет, ребята, все не так (copyright). Причем, если вы достаточно давно играете в компьютерные игры, то скорее всего вспомните великолепный файтинг фирмы Acclaim — Mortal Kombat. В Mortal Kombat'е Motion Capture впервые пришел в игры, а у самой технологии есть долгая и интересная история, компьютеры в которой, кстати, присутствуют далеко не с первых дней.

В середине 70-х студия Уолта Диснея для реалистичной анимации человеческих персонажей стала использовать технику, называемую ротоскопия. Аниматоры брали фрагменты кинопленки и на специальном станке перерисовывали с реальных актеров фигурки героев будущего мультфильма. Представляете, сколько на это уходило сил и времени? Тогда еще не было достаточно мощных компьютеров, и художникам приходилось каждый кадр рисовать вручную (что примечательно, в советском мультипликате для обозначения этого процесса использовался термин "эклер" — так назывался трофейный немецкий станок ротоскопии, доставшийся в наследство от немцев, монтировавших на нем пропагандистскую кинохронику). Так на свет появился самый первый "ручной" Motion Capture.

В начале 80-х медики в американских институтах стали применять компьютеры для исследования человеческого тела. Том Калверт, профессор кинезиологии и компьютерных наук, предложил использовать потенциометры, прикрепляя их к различным суставам на человеческом теле. Компьютер измерял данные приборов и показывал на экране двигающийся скелет человека. Калверт использовал свое изобретение для наглядного изучения кинематики человеческого организма, дефектов мускулатурной системы, а также для... демонстрации па-де-де в хореографических классах.

Чуть позже, в 1982-83 году, компьютерные установки, отслеживающие движения человека, стали использовать в компьютерной графике. Первые комплексы Motion Capture были оптическими. Принцип их работы был следующим: на теле актера в местах сочленений и суставов крепились маленькие лампочки или же обычные светоотражающие элементы (наподобие велосипедных катафот), после чего движения фигуры снимались на камеру. Для получения объемного изображения актера снимали двумя камерами, под разными углами. Совмещая координаты одной и той же лампочки, полученные с двух камер, можно было достаточно точно вычислить месторасположение точки в пространстве. Такие оптические системы были весьма медленными и неточными. К тому же, отснятый материал требовал дополнительной обработки и фильтрации.

В 1988 году в недрах Silicon Graphics придумали достаточно оригинальный способ управлять мимикой компьютерного лица, используя для этой цели марионетку. Так появился "Майк-болтающая-голова" — компьютерный персонаж, способный шевелить губами, моргать глазами и вертеть носом. А управлялся он особым устройством, надеваемым на пальцы. Впоследствии SGI усовершенствовала "Майка" и создала настоящего компьютерного человечка, способного дрыгать ножками, ручками и всем, что только может дрыгаться. Управляло им особое устройство, выполненное в виде механической руки, крепившейся к руке человеческой (видать, одних пальцев было уже не достаточно).

С течением времени технологии Motion Capture совершенствовались, становились удобнее и точнее. Взамен светодиодов стали использовать магнитное поле (актера обклеивали маленькими металлическими детекторами), и даже изобрели специальные костюмы "exoskeleton", позволявшие отследить даже малейшие движения мускулов.

В 90-х годах Motion Capture стали использовать не только в компьютерной индустрии. На американском телевидении в течение трех с половиной лет выходила детская передача Canaille Peluche. Главный герой — доброе привидение Мат — общался с различными актерами и приглашенными гостями (чтобы понять, как это выглядело, вспомните фильм "Кто подставил кролика Роджера"). Мата создавала целая команда "кукловод", управлявших движениями компьютерного персонажа, используя системы Motion Capture. На производство семиминутной передачи уходило около шести-восьми часов работы.

В 1992 году компания SimGraphics разработала систему слежения и обработки мимики человеческого лица. Первый прототип был продемонстрирован на выставке видео-игр, где всеми любимый герой Марио общался с публикой с компьютерного экрана, отвечал на вопросы, смеялся и строил глазками. Естественно, всеми движениями физиономии Марио управлял сидевший за экраном актер. Следующим изобретением SimGraphics стала специальная перчатка "кукловода", преобразовывавшая движения актера в движения фигурки на экране.

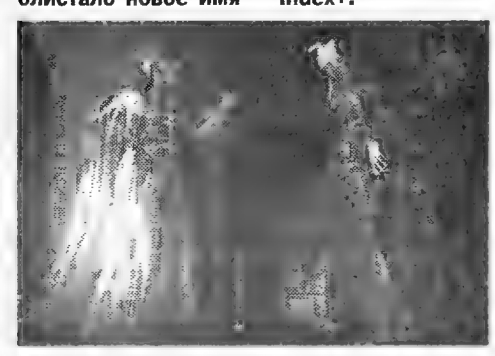
А потом... потом, в 1993 году появился Mortal Kombat. Процесс Motion Capture осуществляли с использованием оптической технологии, шестью различными камерами.

Сейчас Motion Capture используют все кому не лень. Трехмерные файтинги а-ля Tekken, сексапильные движения попки а-ля Лара Крофт, реалистичная мимика лица а-ля Half-Life — все это, и много другое, — Motion Capture. Технология, соединившая два величайших изобретения человечества — кино и цифру. И все же нам, людям, есть чем гордиться.

поле **Игорь Власов**

Лувр: последнее проклятие

В нашем любимом жанре — эпоха перемен. Уходят старые кумиры, приходят новые. Меняется поколение, а вместе с ним и представление о том, каким должен быть Настоящий Квест. Время искусственно раздутых монстров The Longest Jorney и Escape From Monkey Island и прочих американских и американизированных уродцев ушло, наступает время Старого Света. Свежая волна идет оттуда, откуда ее никто не ждал — из Франции. Нет-нет, речь не будет идти о навязшей в зубах Cryo, последний год выпускающей редкостный отстой. На небосклоне европейских квестов ярко заблистало новое имя — Index+.



Нельзя сказать, что фирма эта — новичок в игровом мире. На ее счету отличный классический Dracula: Resurrection, интересный опыт скрещивания квеста и living book Paris1313, а также несколько проектов совместно с Cryo Interactive. И вот новая попытка, должен признать, вполне удачная. "Лувр: последнее проклятие" — типичный представитель европейского квеста.

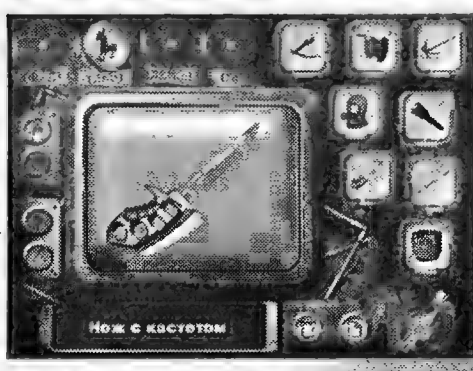
Характерная черта европейского искусства (с тем, что компьютерные игры в целом и квесты в частности — искусство, спорить никто не будет, надеюсь?) — попытка избежать голой, пустой развлекательности. Разумеется, масскульт никуда не исчезает, его полно, и "лучший квест года" (все поняли, о какой игре идет речь? Кто не понял — поглядите, о какой игре взахлеб писало большинство изданий этак с полгода назад) — яркое тому подтверждение. Тем выгоднее смотрятся на этом сером фоне действительно прекрасные игры.

Что интересует в первую очередь квестера, когда он распечатывает диск с очередной игрой, способной — по словам разработчиков и издателей — перевернуть его представление о том, какова должна быть Настоящая Игра? Сюжет, геймплей, графика. Версию о превалировании графики над всеми прочими составляющими Игры сразу отметем как вредную и мелкобуржуазную. Остаются сюжет и геймплей. И вот тут-то встает проблема выбора. Считать развитие сюжетной линии основным критерием при оценке квеста? Так был в свое время Woodruff and the Schnibble: вроде бы все при нем — и сюжет, и графика, и персонажи — а прошел незамеченным, сгинул, оставшись в воспоминаниях стариков как скучная серая поделка под Gobliins.

Слава богу, Лувру эта участь не грозит. Пожалуй, впервые — со времен Atlantis: The Lost Tales от Cryo Interactive далекого 1997-го года выпуска — европейцам удалось сделать динамичную и интересную игру. Что самое приятное — разработчикам удалось избежать основного недостатка, характерного для прочих французских творений — нудности. Игра проходится на одном дыхании. Но обо всем по порядку.

Встречают по одежке...

Одежка достаточно традиционна, но от этого не становится хуже. Тот же движок, что и в Dracula, тот же стиль художников. Неизменная историческая точность в изображении окружающей обстановки. Соблазн посетить знаменитый Лувр, причем сразу в трех эпохах — Карла V, Генриха IV и Людовика XV. Понятно, что дворцовый комплекс, называемый Лувр, не мог столько времени оставаться неизменным — и игроку предоставляется прекрасная возможность увидеть, как менялся облик дворца на протяжении веков, а заодно и сравнить с современным его состоянием — благо некоторые фрагменты нынешнего Лувра также доступны. Зрелище, кстати, удручающее:(— абсолютная безликость стекла и металла там, где несколько веков назад бурлила дворцовая жизнь, строились интриги и готовились заговоры. Теперь же — пуленепробиваемые витрины, эскалаторы и толпы туристов.





Впрочем, это уже лирика. Тем более что туристов в игре как раз и не замечено — основное действие разворачивается ночью, когда оные туристы мирно спят в своих отелях, совершенно не подозревая о том, что могут и не проснуться, если скромная девушка со звучным именем Моргана не спасет этот худший из миров.

Да-да — в соответствии с игровой модой последнего времени главным героем является особа женского полу. Весьма привлекательная, особенно в своем спецкостюме из латекса. Поклонникам безвременно почившей Лары советую повнимательней присмотреться к Моргане — возможно, в их осиротевших сердцах вспыхнет новое чувство:).

Вид "из глаз" вполне традиционен для французов — равно как и обзор на 360 градусов, и перемещения по





строго фиксированным маршрутам. К сожалению, в который уже раз приходится отмечать неудачность реализации такого перемещения — оно происходит мгновенно. Где вы, годы блаженной юности и великого Versailles, с его плавным движением от одной жестко заданной точки к другой? Увы, увы, вернуться в прошлое нам не под силу, в отличие от Морганы.

Древние легенды живучи...

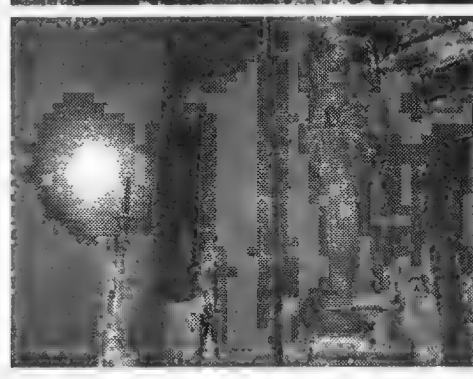
Бедные тамплиеры! Павшие жертвой алчности Филиппа Красивого, оболганные и преследуемые, они на долгие века стали пугалом христианской Европы. Проклятье сожженного на костре Верховного Магистра Жака де Молле получило в глазах народа зримое воплощение в виде Столетней войны, "жакерии" и прочих обрушившихся на Францию несчастий и немало поспособствовало утверждению легенды о дьяволопоклонничестве членов разгромленного ордена. Легенда дожила до наших дней, в начале 90-х добравшись и до нас, игроков, в виде эпохального Broken Sword: The Shadow of the Templars. И вот — новое воплощение.

Как следует из интро, Моргана получает от внезапно умершего отца задание: пробраться в Лувр и уничтожить некий сосуд, являющийся одним из 4-х сатанинских предметов. Альтернатива — столь любимый в прошедшем году "конец света". Ибо наконец-то сбудется древнее проклятие и потомки тамплиеров, собрав четыре древних сосуда, разом закроют все счета. Разумеется, превращаться в ничто по воле горстки фанатиков девушке совершенно не улыбается, и Моргана, экипировавшись не хуже Джеймса Бонда, отправляется в Лувр, где и встречается с таинственным призраком, отправляющим ее в увлекательную экскурсию по Лувру разных эпох.

Ловкость рук — и никакого мошенничества

Буквально через несколько минут игры квестера подстерегает неожиданная проблема: оказывается, столь хрупкая девушка наотрез отказывается таскать с собой кучу вещей, подбираемых ею в различных, порой весьма нетривиальных местах. Спасают положение





раскиданные по большинству локаций ящики, в которые часть барахла можно выложить — до лучших времен. Разумеется, предугадать, что понадобится в ближайшее время, игрок не в состоянии, поэтому приходится постоянно наведываться к ближайшему ящику для поддержания актуальности инвентори. Некоторые предметы — например, великолепный нож-кастет (мечта детства, душу бы продал за это чудо) — используются практически постоянно, другие — один-два раза в данной эпохе. В арсенал входит также прекрасный арбалет, стреляющий как стрелами, так и крюком с веревкой, фонарь, противогаз и прочие способствующие выживанию в незнакомой местности предметы.

Кстати говоря, Моргана — девушка не обремененная особым человеколюбием, поэтому не бойтесь лишний раз использовать оружие по прямому назначению. Что такое пять-десять лишних трупов, когда речь идет о судьбе всего человечества! Однако не стоит и лезть на рожон — в открытой схватке у Морганы нет никаких шансов противостоять охране, поэтому придется напрягать мозговые извилины, отбросив пагубное желание перестрелять всех к чертовой матери — все-таки это квест, а не Quake.

Коронный номер — переодевание. Воплощенный идеал феминисток, "ужас, летящий на крыльях ночи" с арбалетом в руках, превращается то в стражника, то в горничную, а то и вовсе в скромного молодого человека, ухаживающего за придворной дамой. Дама, впрочем, с первого взгляда разгадывает истинную сущность "кавалера", равно как и немногочисленные помощники в каждой эпохе. Прочие же персонажи такой проницательностью не обладают. Что и позволяет Моргане беспрепятственно бродить по Лувру, творя всяческие безобразия под носом у стражи.

...провожают по уму

Паззлы в игре органично вписаны в сюжет, и хотя и не отличаются особым разнообразием и оригинальностью, порой могут поставить в тупик не очень внимательного игрока. Основное занятие — поиск разнообразных ключей, коих в игре огромное количество. Зачастую ключи лежат в темных труднодоступных местах, так что в случае стопора в игре обойдите еще раз все доступные места дворца, обращая особое внимание на темные углы.

За время своих поисков Моргане придется освоить несколько смежных профессий — от алхимика, изготавливающего яды, до физика-любителя, ставящего опыты с электричеством и лейденской банкой. Придется проявить и знание истории милой Франции (кто же не знает, какой король скрывается за прозвищем Франсуа-Перо?), и эрудицию в области живописи, и талант астролога. Впрочем, загадки довольно легкие, к каждой есть подсказка в самой игре — надо только хорошо поискать.

Самая сложная часть игры — финальная. Обойтись без неоднократного цикла Save-Load вряд ли удастся, ибо, собрав все четыре проклятых предмета, права на ошибку Моргана не имеет — расплатой будет долгожданный Апокалипсис (весьма красочное зрелище, кстати). Мечта законченного квестомана — чтобы этот момент игры шел еще и в реальном времени. Но не волнуйтесь, игра не рассчитана на ненормальных, озверевших от голода квестоманьяков, так что времени на спокойное обдумывание каждого дальнейшего действия будет предостаточно.

Что радует в игре — непрерывное, безостановочное развитие сюжета. При этом авторам удалось избежать скатывания к дешевой аркадности — экшен-элементов в игре просто нет, хотя почва для них — самая благоприятная. Все загадки строго логичны, причем методом перебора практически ни одна не решается. Не ударились авторы и в другую крайность — нудность игрового процесса, чем часто грешили их коллеги из Cryo. Единственное, в чем творение Index+ уступает Cryo'вским — слабая (это еще мягко сказано) справочная часть. Несколько маленьких экранчиков, на фоне которых зачитывается сухой исторический экскурс в историю Лувра — все, что могут предложить разработчики. При том богатстве материала, на котором построена игра, это выглядит издевательством. Соединить бы научную основательность ранних Cryo'вских проектов с динамизмом и сюжетом Index+ — получился бы идеальный представитель жанра edutainment. Увы, о нем остается только мечтать.

Итак, Апокалипсис отменен, зло (в представлении авторов игры, конечно; по мне — так тамплиеры имели полное право совершить все приписываемые им злодеяния) наказано, проклятие Магистра не успело прозвучать. Все?

Приключения Морганы в России

Нет, не все. Ибо необходимо сказать несколько слов о работе локализаторов — фирмы Руссобит-М. Их первый опыт в локализации — игра "Ацтеки. Проклятие Золотого города" — был весьма удачен и великолепно смотрелся на общем фоне 1999-го года. Прошел год — что мы имеем в результате?





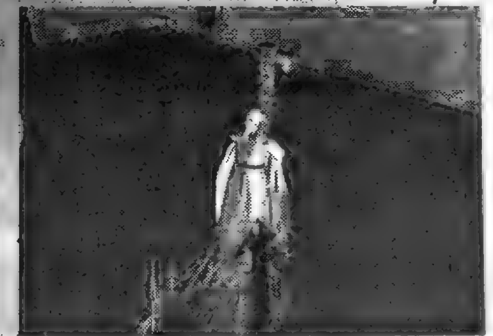
Результат неплох, благо почва для сравнения гораздо богаче. Весь нынешний год игроков потчевали конвейерными локализациями Cryo'вских поделок — стандартные голоса, невыразительная актерская игра. Тем приятней было услышать живую, запоминающуюся озвучку Лувра. Особенно хотелось бы выделить актера, озвучившего Призрака. Да и остальные актеры со своей задачей справились на пятерку.

Сложнее с текстом перевода. Не всегда он точен, особенно режут слух странные варианты имен французских королей. Все-таки дело происходит во Франции, поэтому имена Чарльз (Карл), Генри (Генрих) звучат весьма странно. В остальном — каких-то явно бросившихся в глаза (и уши) ляпов, в особенности при отсутствии оригинальной версии для сравнения, не замечено.

В качестве итоговой оценки — "Лувр: последнее проклятие" является лучшим представителем жанра из выпущенных в нынешнем году, сравниться с которым не дано ни серости "квеста для домохозяек" The Longest Jorney, ни автоплагиатору Escape from Monkey Island.

В. Ефимов
garden@postman.ru
http://www.3dfiles.ru/





Sacrifice



Жанр: real-time стратегия с элементами оригинальности. Разработчик: Shiny Entertainment. Издатель: Interplay. Системные требования: P2-300, 64 Mb, 8 Mb 3D. Рекомендуется: P2-450, 128 Mb, 16 Mb 3D. Настоятельно рекомендуется: P4, 256 Mb, 64 Mb 3D

Вот признайтесь, какой нормальный русский (прошу прощения, русскоязычный) геймер не любит быстрой стратегии, да еще в реальном времени? Между тем, такие аномалии встречаются. И одна из них пишет сейчас эти самые строки. Бейте меня палками и кидайте в меня камни, но все риалтайм стратегии полная лажа и отстой, за исключением 2-го "Варкрафта" и C&C. Все остальное — не побоюсь этого слова — какаха. Красивая, пушистая, но какаха. И не надо ругаться матом, не в детском садике.

Теперь скажите: какая команда делает самые лучшие игры? При чем здесь ID? ID всегда делает ОДНУ игру, самую лучшую, но ОДНУ. А одной игры мало! Так вот, такой командой является Shiny. И если мне не изменяет память, а она мне не изменяет, то никакими клонами, похожими на MDK и "Мессию", никакой другой разработчик похвастать не может. Оригинально? Да. Красиво? Да. Играбельно? Да, да и еще раз нет. Почему нет? Потому что вам всем играбельно, а мне нет. А почему мне нет, уже вас не касается.-).



Если взглянуть на такое положение дел с позиции себя, невольно задашься вопросом — как это такие монстры игропроизводства могут делать какую-то какаху? И было решено разведать, что здесь где да как. Прохожие неохотно расставались с честно нажитыми непосильным трудом средствами, но в конце концов я накопил необходимую сумму и пошел в ближайший сиди-шоп. Зайдя внутрь, я вспомнил, что у меня ж при себе небольшой эрзльчик, так что все прошло гладко, ну разве что чуть-чуть громко. Правда, слегка поскользнулся на выходе — весь пол был в чем-то липком и красном. Должно быть, кетчуп.

Инстальнулось все с первого раза. Даже не понял, в чем тут прикол. Ну, дальше в опциях все поставил на минимум — иначе как же на тормозах из рэйла стрелять? Выбрал скин, нихтмаре-ботов... Шутка, про ботов ничего не нашел, решил, в консоли потом пропишу. Короче, захожу в кампанию, а там м-м-м такое... такой... я, и Зизикс, и поле, все красное, и души, тоже красные, и голубые, тоже души. Как потом оказалось голубые души — мои, а красные — типа вражеские. В общем, наезд. Там вообще все либо красные, либо голубые, третьего не дано. Ну да ладно. А еще там есть сак-доктора, специализирующиеся на смене душнОй ориентации и принесении в жертву против воли объекта жертвоприношения. На алтаре. А алтарь можно осквернить. Нет, не так, как вы подумали. Для этого надо вызвать того же сак-доктора (а по-моему очень даже рулез-доктор) и дать ему на откуп душонку какого-нибудь самого чма в команде. Чмо будет жариться электричеством и снопами искр, а то время как доктора будут носиться в бешеном танце вокруг. Красиво, черт подери, до десяти фреймов в секунду. Вряд ли больше. Если вдруг захотите поставить разрешение текстур 512x512, то вам вежливо так скажут, что было бы неплохо иметь 256 Mb памяти и 64 Mb на видюхе. Да, действительно, было бы неплохо. Интересно, для кого они в мануале писали про рекомендуемые P2-450, 128 Mb и 16 Mb видео? Уверен, оно даже на тачке у Гоблина будет тормозить. Вот у моего знакомого GeForce DDR, а гамезный процесс как-то не сильно отличается от моей второй TNT, те же тормоза. Отчего бы? Вообще эти шайтаны ака шаманы из Shiny утверждают, что их движок мол де подстраивается под конкретную конфигурацию, выдавая заранее установленное число fps. Честно скажу — не заметил. Должно быть, из-за тормозов оно не успевает считать количество кадров, на чем и успокаивается. А вообще красиво. Безумно, офигительно, лучше всех, как нигде больше. На это надо смотреть самим.





Сюжетец — какой-то нелинейный, а скорее непонятный. Чтобы в нем разобраться, надо постараться (во как — даже в рифму). Вы — колдун, оказываетесь в странном мире, где рулят 5 богов, хотя никто из них на права не сдавал. Каждый что-то от вас желает, и вы в праве выбирать себе до поры до времени то одного, то другого. Персефона — заносчивая стерва с претензией на хорошесть. Джеймс — червяка Джима помните? — во, это он — бог земли. Стратос — бог воздуха, с шариком вместо башки. Пайрос — бог огня, классный чувак, помешан на индустриальном и техническом прогрессе. Чарнел — просто некромант. Все они от природы параноики, следствием чего является нездоровая подозрительность друг к другу, откуда уже вытекают непосредственно разборки.

Принцип игры сводится к следующему. У вас есть алтарь. Пока его не осквернят, вы не можете быть окончательно убиты, все время возрождаясь заново. По окрестностям разбросаны мановые фонтанчики, подпитывая маной всех кому не лень, а чтобы подпитывало не всех, надо сооружать над ними так называемые маналиты. Еще есть такие существа, как манахоры, потребные лишь затем, чтобы бегать вокруг вас и передавать ману от алтаря на расстоянии, потому что колдун без маны — это колдун без маны. Ваша главная стратегическая цель — собрать или отобрать как можно больше душ, необходимых для создания разного рода существ, готовых идти ради вас в огонь и медные трубы. Воды что-то пока я не встретил. Души отбираются у разных встреченных и найденных представителей фауны, преимущественно из вражеского стана. Среди боевых юнитов условно можно выделить пехоту, артиллерию и воздушный флот. Так, например, пехота ничего не сможет сделать с летающими существами. Для этого уже нужны меткие стрелкИ.

В любой стратегии важно удобное управление. Можно сказать, что все лучшее, взятое из других нормальных стратегий, перенесено и сюда. В наличии и двойной щелчок мыши для выделения всех юнитов одного типа, и некого рода боевое построение относительно главного колдуна, то есть вас. Можно посадить группы существ на цифровые клавиши, каждому действию прописать свою кнопку на клаве. В общем, все прелести смерти. Если бы не одно НО. Камера самым свинским образом привязана к колдуну. То есть ее, конечно, можно немного отодвигать, придвигать и вращать, но это не лечит. Во время сражения все дружественные войска несутся навстречу врагу, быстро несутся, я бы сказал. А потому попасть на отчаянно тормозящей в этот момент тачке мышкой по движущимся мишеням, которых вечно загораживают широкими спинами свои же молодцы, иногда просто невозможно. Поэтому часто остается лишь стоять и смотреть, чем все это закончится и изредка пробегать собирать души погибших соратников, пока им не поменяли ориентацию. Так, однажды, плюнув на идущую разборку, побежал я смотреть окрестности, благо было на что смотреть, бегал, бегал, уже собрался выходить из гамеза, как вдруг оно мне прямо в монитор — ВЫ ПОБЕДИЛИ! Ну, я от удивления чуть не укакался. Хотя потом такие номера уже не прокатывали.

Баланс, судя по всему, в общем соблюден. У каждого божка свой набор юнитов, все они по виду разные, а по крутизне более менее одно и то же. Хотя ближе к концу игры свои предпочтения вырисовываются достаточно четко. Почти все существа не имеют своих аналогов в признанных фэнтезийных мирах. Дизайнерам монстров можно смело пожать лапу и пожелать успехов в личной жизни и на работе. Свое дело они знают.

Я, конечно, много чего опустил в обзоре, но, на мой взгляд, система тактики и стратегии сильно упрощена. А как могло быть иначе при таких внешних прелестях? По мне, так всем этим заниматься из раза в раз просто не интересно. Вот смотреть потом на то, что получилось — интересно, а подготовительный этап — не ништяк. Тем более сохраняться из-за самой длительной на моей памяти процедуры быстрого сохранения хочется далеко не часто, что может оборачиваться нервными срывами и глубокими стрессами впоследствии.

Музыкальное сопровождение вроде бы как прикольное, приятное и просто хорошее. Звук тоже не самый плохой. Люди, звери, покупайте SB Live! Я начал играть в Sacrifice на Diamond Monster MX300, а потом перешел на креативовский эквивалент. Это стала совсем другая игрушка. В хорошую сторону, конечно.

Как в любой уважающей себя и других стратегии, присутствует мультиплеер, но пока ничего про него вам сообщить не могу. Одна крутая тачка — это еще можно терпеть, но две и больше — просите попкорна.

Ну что тут скажешь. Это игра, в которую можно если не играть, то по крайней мере смотреть, смотреть долго, на пару недель хватит.

Хобгоблин
http://games.kulichki.net/









Ресурсы в игре

Балансируйте мечи, господа!
Ведьмак, весна какого-то года.

И не замечают, как плачет ночами
Та, что идет по жизни смеясь...
Известный телеведущий.

Посвящается человеку, которому приписывается авторство "Глупого Ламера" — да не сочтет он за обиду.

Некоторое время назад я имел неосторожность высказать определенные рассуждения о компьютерных играх. В частности, попытался их классифицировать. И привести алгоритм прохождения любой РЕСУРСНОЙ игры, практически всеми RTS-никами неоднократно испытанный на себе.

Тотчас возник и вопрос: а что, собственно, такое — ресурс игры? Лес, нефть, деньги, кристаллы, газ в крафтах, спайс и те же деньги в Дюнах.

В Heroes'ах ресурсов как бы побольше, но суть их от этого не меняется. Ресурс — любой, как в игре, так и в жизни — физическое воплощение ПРАВА на действие. Таков главный смысл ресурса (хотя и иных смыслов у него геймеры наберут немало).

В играх типа хорошо растянутых пошаговиков, наподобие игр по почте (Play-By-E-Mail, далее PBEM), это ясно выражено. Те, кто играет в подобные игры давно, надеюсь, подтвердят — иногда желательно много ресурсов в игру не вводить, обойтись одним-двумя. Потому как вопрос игры ("торговли, любви и жизни" — (с) Сташефф) всегда один: удастся или нет? Если у него (меня) есть это право (читай — этот ресурс), то удастся с гарантией, не о чем беспокоиться. Если нету — тоже не о чем беспокоиться. Правда, слегка по-другому.

Откуда еще один смысл ресурса, более глубинный, если угодно, подсознательный — наличие ресурса выражает отсутствие беспокойства о будущем. Типа как: если у меня денег много, или там друзья хорошие, или я умею чего-то востребованное (то есть, то, за что ЗАПЛАТЯТ), то я могу позволить себе расслабиться. Что бизнесмены во всех анекдотах и делают.

Откуда и ненависть к людям, которые имеют наглость веселиться (радоваться), даже если ресурсов у них нет. Как это так, ПОЧТЕННЫЕ? (А непочтенные — кто?) Нефти у Вас на один транспорт, дерева на двух арчеров не хватит, денег не добыли, дачи не построили, а имеете наглость смеяться? И это когда мы, все такие из себя деловые, правильные, разрешаем себе смех и легкость только после накопления определенной суммы: вот заработаю миллион, и тут уж...

Эти реалии, несомненно, знакомы каждому прямо из так называемой жизни. "Что наша жизнь — игра! Все люди в ней актеры. У них есть выходы, уходы. Семь действий в пьесе той..." — далее по тексту одной из двух упомянутых пьес. Какой именно, решите сами. А мы тем временем попытаемся перейти к некоторой логике, которую в рассуждениях вроде бы полагается применять, и облечемся в требуемую для этого серьезность — "Все равно побьют" (с) Козлов.

Ресурс — вещественное доказательство правомочности игровых действий.

Игровое действие — ВСЕ, что делает данный персонаж в игре (один Игрок может иметь любое количество персонажей).

Игрок — принимающий решения за персонажей игры.

Все игровые действия как первого, так и второго нуждаются в подтверждении. Как перед системой правил игры, так и перед другими игроками. На Земле роль системы правил выполняет система законов. А как только речь зашла о подтверждении полномочий (прав), то сразу возникают два требования к этому самому подтверждению: чтобы его можно было потрогать и нельзя было подделать. На Земле именно такие требования предъявляются к деньгам — то бишь, платежным знакам.

Ресурсом игры является все, что только игрока или персонажа может как-то коснуться. В первую очередь, конечно, пространство и время, поскольку их проще всего смоделировать. Даже не нужен и компьютер — возьмите шахматы или го. В обеих играх один из немаловажных ресурсов — пространство доски. Точнее, ключевые точки, занятые твоими фигурами. А вот ко времени обе игры относятся различно. В го существует оговоренная правилами возможность сколько угодно раз пропускать свой ход, если ты полагаешь, что твоя позиция в улучшении не нуждается. В шахматах ты ОБЯЗАН ходить в свою очередь, обязан менять ситуацию. А время, как известно, и есть мера изменений в вещах. "Время засыпает там, где не меняют жизнь". В го такое возможно в рамках игры, в шахматах — только вне.

Чем больше в игре доступно действий, тем больше требуется ресурсов для их подтверждения. Однако игроки опытные моментально соображают, что у некоторых ресурсов есть общий эквивалент, и начинают мерить данную группу ресурсов в нем. Иначе невозможен никакой обмен и контакты с прочими персонажами очень затруднены. Если же создатели игры не предусмотрели такого эквивалента, игроки, недолго думая, вводят его сами.

Поскольку большинство игр пытаются отражать обычную жизнь, таким общим знаменателем чаще всего служат деньги. Игры, претендующие на экзотичность, вводят и придумывают всякие супергиперминералы, вещества с громкими названиями, но для той же роли, для которой цивилизация планеты Земля давным-давно выдумала и проработала идею денег как общего обменного эквивалента, меры сравнительной ценности ресурсов. Далее по тексту этот общий ресурс так условно и будет называться — деньги. Хотя в конкретных играх это может быть и спайс, и золото, и инопланетный минерал, и магические кристаллы.

А то, что за деньги не купить, например, музыкальный слух? Удачливость? Любимую RPG-играми магию и магическую энергию?

Игры, в которых все ресурсы можно оценить через один общий, далее по тексту условно называются играми в одной плоскости. Если же есть такие ресурсы, которых за деньги не купишь, то в игре уже как минимум две плоскости. Если в игре есть возможность преобразовывать ресурсы одной плоскости в ресурсы другой плоскости — через специальную постройку, или заклинание, или еще как-то — плоскости будем называть связанными.

А если вспомнить, что ресурсы могут быть как исчерпаемы, так и неисчерпаемы, то основные принципы прохождения крафтовых и им подобных сценариев тут же кристаллизуются с алмазной ясностью. Лишить противника ресурса. Обеспечить бесперебойное снабжение ресурсом себя. Всегда уничтожать то, что дает противнику возможность производить юниты, а не сосредотачиваться на ловле блох, то есть, этих самых юнитов. Остальное — вариации на тему.

Тут я еще один реверанс медам и месье геймерам сделаю: сам я не геймер. И не компьютерщик, наверное. И Вы, разумеется, вправе считать все эти строки умствованиями теоретика. Но разве не те же принципы применяете и Вы сами?

Предвижу еще такое возражение: прямая ресурсная логика характерна для стратегических игрушек. Для ролевых игр эта логика очень косвенная, и иногда бывает несправедлива. Почему бы это?

Потому, что мир в ролевой игре — не обязательно противник игроку. А много ли Вы знаете стратегических игрушек, где можно обойтись без танков? А без тяжелой конницы в этих игрушках обойтись можно?

Ресурсы в ролевой игре (здесь имеется в виду RPG) все больше уникальные, и за деньги их иногда не особенно напокупаешься, и друг в друга не шибко поконвертируешь. Практически, плоскостей у ролевой игры так много, что все они не укладываются в памяти. Почти как в жизни. Потому иногда и говорят, что RPG сложнее и как будто умнее стратегий — ресурсных плоскостей больше, игра тоньше, зависимости неочевидны.

Мы склонны признавать жизненной ту игру, с которой не в силах совладать и для которой не можем написать солюшен.

Чем больше в игре ресурсных плоскостей, тем труднее ее сбалансировать. Хорошо сбалансированную игру написать вообще нелегко. Еще труднее вывести для этого правило. А еще труднее — вывести ОБЩЕЕ правило балансировки. Балансируйте мечи, господа! Но не забывайте — под рубящий удар ЦТ ближе к острию, под колющую, шпажную, технику — наоборот, ЦТ ближе к рукояти, для ножа — ЦТ в самом узком месте рукоятки, чтобы нож при перехватах не выскакивал из пальцев.

Конечно, понятно, что разные игры и балансируются по-разному. Но как? Самое простое и первое, что приходит на ум — дать всем поровну. Для случая, когда играет человек против человека, это единственный способ не повалить игру сразу. Вступите ли Вы в игру, в которой не надеетесь выиграть? Только если прижмут. Или если Вы сами себя прижмете: да я! Да я Кваку прошел за два часа! Да я на Impossible играл! (Умею играть, следовательно, вступаю в игру, зная заранее, что силы, в общем-то, далеко не равны. Как попытка стребовать вину с заведующей магазином.)

Итак, можно сказать, что в любой игре у любого Игрока и Персонажа должна быть возможность так или иначе, через одну или другую ресурсную плоскость, но достигать своих целей. "В игре У КАЖДОГО должна быть возможность подвига." (с) Всадник Роханский.

Озвучив таким образом основной принцип балансировки игр, упомянем немного о самых распространенных ресурсных плоскостях.

1) Материальные ресурсы. Нефть, лес, спайс, золото. Общий ресурс — деньги. Цель и принцип — хранение и накопление энергии в требуемой форме.

2) Потенциальные ресурсы. Постройки, ключевые поля, удобные позиции, замки. Общий ресурс — пространство. Цель и принцип — преобразование энергии.

3) Активные ресурсы. Войска, герои, отряды, Персонажи. Общий ресурс — время. Точнее — время жизни. Цель и принцип — высвобождение энергии в соответствии с решениями Игрока, и через это — изменение игрового мира тем или иным образом.

Все три группы имеют общий ресурс — энергию — и могут оцениваться по способности ее накапливать, преобразовывать и высвобождать в процессе разрушения или строительства.

Практика показывает, что по энергии во всякой игре есть несколько уровней — от самых слабых и дешевых построек, тварей, предметов до т.н. "Высшей Твари" типа Титана или Кристаллического Дракона в Heroes'ах, Atreides Sonic Tank'а в Дюне и т.п.

4) Косвенные ресурсы — союзы (выход в ресурсные закрома соседей), отношения, дипломатические системы, информация о состоянии мира.

5) Количество доступных игровых действий — здоровье. Измеряется в хитах, воплощает прицип "за все надо платить" — даже за излишне быстрый бег, не говоря уж о падении с высоты. Характерно, что в MTG и иных сходных играх только хиты и сдираются.

6) Магия, какую придумают. Чаще всего сводится к возможности жульничества с каким-то из предыдущих ресурсов, в своем или чужом кармане. Общий ресурс — магическая энергия. (Опять вспоминается Magic The Gathering, как построенная полностью на 5 и 6).

7) Мотивационные ресурсы — праведность\неправедность защищаемого\атакуемого дела, личные мотивы Персонажей и иногда даже Игроков.

Если же посмотреть еще подробнее, то седьмая плоскость распадается еще на несколько, две из которых от компьютера не зависят вовсе, а зависят от того, кто перед компьютером сидит. Эти две ресурсные плоскости — конечно же, интеллект и чувства Игрока-человека. Скажем немного и о них.

Одна из самых больших проблем игр в том, что невозможно пока адекватно, надежно и точно оценить силу и искусство разума Игроков и Персонажей, если те — люди. Даже алгоритмы не так-то просто сравнивать. И в первом, и во втором случае любые тесты говорят только одно — что данный источник решений (Игрок) в данной конкретной ситуации справится с собой и с задачей. О способах измерения и тем более моделирования интеллекта сказано уже столько и столькими, что я от разговора уклонюсь.

Вторая плоскость — эмоции.

Чувства, которые компьютеры ни использовать, ни имитировать пока достоверно не научились. Книжка про Электроника, называемая детской и\или фантастической, пыталась как-то поднять вопрос моделирования эмоций, но это прошло, конечно же, мимо.

Если взять хорошо проработанную психологическую схему — хоть сценарную, хоть Козлова, хоть христианскую, хоть оккультную, а еще лучше взять все сразу, положить рядом и поискать аналогии, то даже человек сторонний в конце концов придет примерно к таким выводам:

1) Человек может прикинуться компьютером, т.е. Машиной Тьюринга: после Z1 делай Z2, "А будешь поступать не так, надеру уши!" (с) Зеф, Обитаемый Остров — АБС.

2) Человек может сымитировать условные выражения наподобие конструкций:

Если А правильно, делай Б, иначе — делай С.

3) Человек стремится свести существование своего разума к исполнению цепочки команд, и даже довольно мелкие решения на уровне повседневных альтернатив принимать не желает.

4) Человек стремится к написанию единой метапрограммы на жизнь вперед или к нахождению такой. Кто сомневается в пункте — читай Коран, Библию, "и что у них есть еще там".

Не убий во гневе, не укради и т.д. (Библию узнаете?) "О Вы, что уверовали! Не входите в жилища, прежде, чем не пожелаете добра обитателям их. Это — лучше для Вас, может быть, Вы опомнитесь!" — Коран.

Учитывая, где и когда это было написано (на Ближнем Востоке, — на том самом Ближнем Востоке), смысл Корана (да и вообще всякой священной книги) ясен насквозь — дать человеку четкий набор СТАНДАРТНЫХ решений для стандартных же ситуаций и тем хотя бы немного обезопасить среду обитания. За саму эту идею всякий пророк достоин своего неба — уж какое там оно ни окажется.

Правда, следствия из данного предложения немного неприевычны. Например: Война веры == война стандартов. Война стандартов (типа AMD versus Intel, Delphi versus C++-clones) == война веры?

К нашей теме это имеет отношение примерно следующее — фанатичного последователя ЛЮБОЙ религии легко смоделировать. Также просто дается и определение фанатика — фанатик есть человек, не выходящий из рамок стандарта НИКОГДА.

Еще такое предположение: сравнительно легко смоделировать поведение персонажа в социально стандартных ситуациях, когда альтернатив, в общем-то, немного. Бабушка просит перевести через дорогу — откажете? Когда у Вас с этой бабушкой отношения уже есть (например, она мать Вашей жены), то ответ далеко не так очевиден, как сразу, правда?

Основная ошибка игр типа Diablo II — отсутствует четкое понимание того, где ситуацию еще можно расписать по понятиям (уж какие там эти понятия ни будут), а где надо предоставить игроку возможность подумать и выбрать самому. Сравните с Full Trotle, например, ситуация с собакой на автомобильной свалке.

Итак, если Вы пишете игру, один из законов ее баланса — всегда следует четко представлять себе, решения какого уровня принимает в ней игрок и где он может выбирать, а где побоится, а где уже связан своим предыдущим выбором, а где связан своим личным стандартом или — внимание! — личным стандартом персонажа, которым он играет. Правда, написать хорошее дерево таких вариантов куда труднее, чем самое крутое Binary Space Partitioning Tree или Potentialy Visibly Set графического движка.

Однако мы чувствительно отклонились от темы "второй ресурсной плоскости". Зачем? Нюанс в том, что не только поступки, но и мысли и эмоции фанатиков четко расписаны в этих самых стандартах на веру. Код на C++ мог бы выглядеть так:

```
if (Обижают_одноверца(Текущая_ситуация) == True)
        Священный_Гнев(Причина_Гнева(Текущая_ситуация));


Если послужил вере, вызываем что-то вроде:
class материальная_благодать: public Благодать;
class моральная_благодать: public Благодать;

virtual life Награда_Божья(Благодать, Персонаж)
```

Тип конкретного аргумента C++ компилятор, как известно, определяет по месту.

А если эмоции можно отмоделировать, то их и подсчитать можно, измерить, оценить и ввести в игру не как безликую полоску статус-бара типа Обаяние, Вспыльчивость, Жадность, а как набор поступков, соответствующих тому или иному уровню этих самых качеств. На эту тему хороша, конечно же, линия Fallout I-II. Игры, где такая зависимость выражена явно, более успешны, но и более сложны, конечно. "Мы играть пришли, а тут думать заставляют!" — одна крайность. "Кто приходит в наш храм игр не для обучения, а для развлечения, да будет анафема проклят!!!" — так иногда держат себя некоторые любители жанров, считающихся умными. Вслух не говорят, конечно. Стандарт культуры не позволяет. Если не позволяет, значит существует. Если стандарт существует, так и смоделировать легко. Не обольщайтесь, о многомудрые спасители Вселенных, — ничуть не сложнее, чем что иное.

Есть тут и еще один мерзостный нюанс. Если смоделировать-таки человека в игре вплоть до эмоций, то, что получится в итоге, будет страдать или нет? Этично ли вообще применять его в моделях? Кому интересно, смотрите Лема, "Кибериада", "Путешествие седьмое, или как Трурля собственное совершенство к беде привело". Там подобная ситуация слегка исследована.

Отсюда всего шаг до познания нашего мира в том предположении и освещении, что нами что-то моделируют. Что? Смотрите также У. Ле Гуин, "Слово для Леса и Мира — одно", "Левая рука Тьмы".

Главное правило балансировки — чтобы на каждом этапе игры ресурсы соперников МОГЛИ быть равными. То, что людям удается развиваться лучше и толковее компьютеров в разных RTS, вызвано просто нежеланием разработчиков создавать хотя бы приблизительную схему развития для игрока-компа. Куда проще дать игроку-человеку меньше, чем остальным, а остальное пусть умом добирает.

Корни презрения к геймерам (а частично и компьютерщикам) зачастую оттуда, что те действуют в мире вымышленном, но деньги получают вполне реальные, настоящие. Как это так, ресурсы нашего мира отдавать тому? Да еще было бы за что — а то за вещи, которые здешним кажутся неправильными, глупыми, детскими, легко преодолимыми, а самое главное — бесполезными.

Тут самое время спросить: а чем это полезная игра отличается от бесполезной?

До сих пор мир на этот вопрос отвечал так: продуманная (толковая, умная, хорошая, интересная) игра развлекает и учит; неумная — только развлекает. А в мире как-то не принято иметь наглость просто развлекаться, не оправдывая этого никакой пользой или учебой. Чемпион мира по шахматам есть. А чемпион по игре в кости? В вист? Учиться расчетливости и хладнокровию через бридж или преферанс не стыдно... а учиться читать карту или оценивать ситуацию через эк-

ран какой-нибудь RTS-ины уже грешно?

Чемпион мира по Кваке тоже, кстати, есть — как и по шахматам. И шахматисты и квакеры, и профессиональные спортсмены — ничего нужного в хозяйстве как будто не производят и никаких услуг не оказывают. Так почему одним почет... а другим приходится доказывать, что они тоже делом заняты? В чем, грубо говоря, разница? В том, что шахматисты и NHL развлекают Вас, а квакеры пока только себя? Ничего, буржуи уже начали трансляцию десматчей по кабелю... такое же зрелище, как хоккей.

Лирическое отступление и на этот раз было долгим. Я подводил почву вот под что.

Фантастика и виртуальная реальность фантастичны и виртуальны именно потому, что ресурсные плоскости в них отличаются, или удалены некоторые общеизвестные, или изменены отношения. Но если мир несбалансирован, узнавать его неинтересно. Книгу второй раз не откроют, игру второй раз не загрузят. Not replayability.

Чемпионы по играбельности среди стратегий — игры, где есть возможность генерировать случайную карту. Интересно, почему никто не догадался перенести эту идею в RPG? Сюжет грохнется? Дерево разговоров заново писать придется?

Просыпаться каждый раз в ином мире с компанией приключенцев и каждый раз узнавать его заново — совсем иной кайф, чем ломиться из одного Wellt'a в другой, помня из прошлого раза или зная из солюшена, что ниже по экрану будет Крондор (Вендор, Дилер, Мюллер — нужное подчеркнуть), а вот в этой клетке карты все время наезжают крысы. А обсюжетить случайную карту в RPG можно с полпинка — например, игра по прогрессорам. Высаживают тебя, понимаешь, в каком-нить Аркарнаре... и пошел, пошел культуру двигать, Румата ты наш Эсторский! Или выкидывают на неизвестную планету... или кораблекрушение, и считают тебя внизу чародеем, и охотятся кто как умеет. Впрочем, идей накидать несложно, сюжетов тоже. Напоследок только скажу, что до появления Heroes'ов по играбельности хорош был "Варлорд", а жанр RTS тогда еще был представлен слабовато. Что меня в "Варлорде" восхищало — одна лишь игровая география создавала такие ситуации, в которых можно было выиграть легко... а можно было мучительно выгрызать победу 100-120 тарнов и наконец выгрызть... а можно было верить в победу тарна до сорокового, и только к 80-му осознать, что задавишься тарнов через двадцать — смотря кем играешь. И все это достигалось совершенно без жульничества компьютера или алгоритма. Единственное место, где "Варлорд" все-таки передергивал — бой. Мышка (сила 1) могла сломать хобот слону (сила 9). На моей памяти такое произошло всего раз, но увы, случилось.

"Легко придумать зеленое солнце", — говорит Толкиен, то есть, легко подтасовать один из параметров. "Трудно создать мир, в котором оно было бы естественным" — то есть, трудно продумать, каково будет влияние зеленого солнца на все остальное. Куда дальше все повернет?

Интересующихся подробностями отсылаю к Толкиен-Перумовским эхам и вообще к ролевым эхам и сайтам. Там часто мелькают качественные анализы взаимозависимостей мира. Вымышленного, конечно. Попробуй-ка кто сунуть нос в балансировку реальных отношений! Например, рыночных. Чай, убийства всяких там журналистов, раскопавших чего не надо, у всех на слуху.

Из вышесказанного извлечем второе правило баланса — независимых параметров НЕТ. Все влияет на все. Вопрос только, с какой силой. Это одна из тех горьких и неприятных вещей, которой можно научиться с экрана. Пример — ситуация с атомными бомбардировками в Civ-II. Кто не знает, попробуйте: произведите 1 (одну) атомную бомбу и киньте ее на любой город, пусть даже и на злобного врага. Следующим ходом Вы получите по голове от всего мира — в зависимости от степени развития последнего, разным оружием. Ключевым здесь будет то, что ВСЕ объединятся ПРОТИВ Вас. Если Вы попробовали, и это не так, статью можете не дочитывать.

Третье правило баланса: чем меньше законов в мире, тем меньше необходимости проверять, не нарушил ли Игрок чего-нибудь.

В полном соответствии с третьим правилом, список закрывается. Посмею предполагать, что три правила будут справедливы для ЛЮБОЙ игры и для любого мира. Количество же частностей и вариаций неимоверно, так что не будем в них и погружаться.

В качестве прощания — пятьдесят первое (кажется) правило икебаны:

"Ум и сердце художника не должны быть связаны предыдущими пятьюдесятью правилами".

Удачи Вам.

КоТ

Из первых глаз, или The Dark Secrets of Dark Project

"Было время, когда настоящие "хардкорные" ролевики презрительно морщились, слыша о компьютерных поделках на ролевую тему. Для них, профессионалов кубика, пера и яркого диалога, пространство игры, ограниченное рамками монитора и рамками, заложенными в концепцию создателями продукта, казалось убогой подделкой под царство импровизации и атмосферы. Однако шло время и игры постепенно стали вылезать из детских штанишек и... вдруг, в один прекрасный момент стало ясно, что ТАМ тоже не дураки сидят. И, наконец, да, очень редко, но все же СТАЛИ появляться игры, которые ломали привычные представления и стирали стереотипы. Именно о таких играх говорят: "это — The Культ".

Вместо предисловия, я сразу скажу, что мне прекрасно известно — Thief The Dark Project, по современным стандартам, уже как бы старая игрушка. И добавлю — мне плевать на современные стандарты техники "быстрого забывания" (смотри, уже появился "ультра супер плюс, зачем же тебе супер плюс?), тем более, что здесь не будет ни слова о "графическом движке", ни о "багах", ни о чем, что неразрывно связано с понятием "обзор компьютерной игры". Поговорим о другом...

Где-то там, в предисловии, если мне не показалось, проскальзывало слово "Культ". Зададимся же вопросом: как та или иная вещь становится культом? Ответ прост: такая вещь должна быть идеальной. Я не знаю как вы, а вот я в течение десяти лет игровой практики смотрел credits либо по ошибке, либо когда зловредные разработчики насильно заставляли меня смотреть на ползущий список неизвестных мне имен и фамилий. В credits к первому "Вору" (Thief) я полез сам, подгоняемый чувством детской обиды — игра-то закончилась. И как в детстве же, я ткнулся в credits с невероятной надеждой, а вдруг там, ну пусть ма-а-аленький, но секретный уровень. Секретного уровня там не оказалось, но я не разочаровался. Что там такое, я вам из принципа не скажу — посмотрите сами, если сами этого еще не сделали. Ну вот. Мы и дошли до сути — игра, в которой даже credits заставляют вас попискивать от восторга, это и есть культ!!!

Но сейчас мы даже не об этом. Сейчас мы будем о том, что такое RPG. В смысле рассуждать. Будем говорить много разных гадостей про разные тоже "как бы" культовые вещи. Сравнивать рассматриваемую нами игру, ну, предположим, с игрой Baldur's Gate. Вы как считаете, какая игра есть "более" RPG? Baldur's Gate's или Thief? Уффф! Какое счастье, что я нахожусь по эту сторону текста и в меня нельзя попасть чем-то тяжелым и смертоносным. Ну как же! Замахнулся на святое... По этим комментариям, вы, наверное, уже осознали, что я считаю, что Thief Зе Дарк Project это настоящее Rpg, а Baldur's Gate — дешевая подделка под оную. Объяснимся.

Как по-вашему, что делает игру обыкновенную игрой жанра RPG? Может быть, возможность создавать персонажа или возможность увешивать его куколку найденными магическими и не очень предметами? А может быть, "огромный, великолепный сказочный мир с продуманными диалогами и многочисленными побочными квестами"? Или строчка его характеристик и чувство глубокого удовлетворения, когда циферки в этой строчке меняются с меньшего на большее? Как говорил персонаж фильма Марка Захарова, "Не то, все не то".

Ответьте немедленно на один единственный вопрос (соврал, вопросов будет несколько, но они будут вытекать один из другого): вам хоть один единственный раз было по-настоящему страшно, когда вы играли в великий и ужасный Baldur's Gate? Вы когда-нибудь испытывали чувство неподдельной тревоги за мечущиеся на экране фигурки? Ясно, что беспокойство из разряда "Load будет долгим, ибо тачка моя медленная", не в счет. Только по честному, без дураков. Вот и я нет. Был время от времени накатывающий псевдо-спортивный азарт (заметим вскользь, что создатели RPG старались всячески абстрагироваться и размежеваться именно с этим видом азарта, заявляя, что игру RPG выиграть нельзя, в нее можно только играть) из серии "убью — или меня убьют" да долгие бесцельные шатания по нарисованным просторам, где без всякого смысла и цели бродили разнесчастные монстрики.

Иная картина — сага о темени и быстрых перебежках из колеблющегося света факелов в спасительные затененные углы, шум сердца в ушах, когда стражник, размахивая мечом, приближается к ТЕБЕ, сидящему на корточках в ожидании резкого окрика и топота погони. Разве будут сравнимы чувства по отношению к некоей фигурке, расхаживающей в толпе таких же фигурок и чувства ИЗ ГЛАЗ. Парадоксально, но факт — с созданием концепции видимого на экране персонажа, с изобретением куклы ПЕРСОНАЖ ОТДАЛИЛСЯ ОТ ИГРОКА и стал КЕМ-ТО третьим, ИМ, а не ТОБОЙ. (Между прочим, популярность незамысловатого Beholder я отношу именно к этому факту — даже в этой дурилке-тупилке БЫЛА атмосфера участия в игре, а не помощи свыше, точнее сверху/сбоку кому-то третьему). Эта маленькая кукла встала на пути воображения к слиянию игрока и персонажа и маленькие цифры и красивенькие предметики блестящей шелухой засыпали истинный смысл игры — roleplaying. "Играние" в кого-то. Не во имя "выиграть", "замочить дьяблу", "унавозить главного гада". Во имя играть.

Самое печальное — после выхода такой всемирно популярной игры, как Baldur's Gate, в настольные игры пришло (и будет приходить) множество геймеров с подходом "монстры — это экспа", и обесценивание RPG, как жанра человеческого досуга, будет продолжаться. Что начнется на полигонных играх, в случае проникновения туда неофитов от BG, я и думать боюсь. Впрочем — позволим себе грустную шутку — бояться тут уже нечего...

Все. Хватит о грустном. Поговорим о действительно приятном. О том, о чем и собирались. Об искусстве маленького/большого мира Thief The Dark Project.

Я не случайно назвал этот мир маленьким и большим. На всем протяжении игры действие не выходит за рамки одного единственного города и его окрестностей. В сравнении с шатаниями по разнообразным RPG мирам это ничтожно мало. Угу. Тем не менее, это достовернее и лучше вписывается в общую атмосферу (об этой атмосфере еще много чего будет сказано ниже) темного мира темного замысла. Достовернее, потому что люди в то далекое и темное время путешествовали очень мало, за отсутствием телеграфа и телевизора мало интересовались тем, что происходит за пределами их невеликого мирка. Псевдоисторические — об истории, а особенно в исполнении американских разработчиков мы вежливо умолчим — реалии псевдосредневековья соблюдены. Теперь о второй части высказывания, о большом мире. Большим он кажется оттого, что в нем есть все детали большого, то есть настоящего мира, которые раскрываются нам как бы исподволь, случайно, из небольших осколков чужих человеческих взаимоотношений — тайной переписки, пришпиленного к стене указания слугам, доски объявлений на площади, эпитафии на надгробии могильника, случайно подслушанного разговора двух стражников, причем все это кажется оставленным и подстроенным не просто так, заради прихоти случайно проходящего искателя приключений и наживы, а "жизненно", как оно и бывает на пресловутом "самом" деле. И этому надо учиться. Все. Наконец-то мы добрались до самой сути настоящего послания. Да. Учиться, учиться и еще раз то же самое.

Урок первый, или О том, что такое настоящая база сеттинга.

Мир, стоящий за ширмой темных улиц и светом газовых фонарей, удивительно свеж, но в то же время парадоксально напоминает что-то родное, до боли знакомое, а вот что именно, вспомнить не удается. Это все потому, что построения и антураж игры взяты, ну, или гениально придуманы, нет, не придуманы, а в контексте предположения "вспомнен" из загашников общей памяти человечества. Есть такое хитрое слово, называется архетип. Придумал его ученик некоего Зигмунда Фрейда, Карл Густав Юнг, что для нашей истории не очень важно, но для общей эрудиции полезно. Архетип это оно и есть — общая память человечества, набор стандартных ситуаций, положений и сюжетов.

Судите сами: анналы истории так и оставшегося на всем протяжении игры безымянным Города упоминают о прошлом, в котором люди жили в пещерах и жались вокруг спасительного огня костра, спасались от черной тьмы жадной растительности, что стремилась враз уничтожить все следы пребывания человека на земле. До времени, истории и письма землей правили порождения природного хаоса, темных сил земли и природы — Woodsie Лорды. Но вот пришел первый Строитель и дал людям молот, чтобы те раскололи камень, дал им зубило, чтобы рвать жесткий металл, и выбил в граните первые молебны труду и сиянию разума. Начало Диониса и Аполлона. Хаос творения и порядок Творца. Казалось бы — так просто! Но на моей, ради скромности признаться, недолгой памяти никто не додумался подать силы природы как хаос и часть первородного зла. Ну а дальше история повествует о кровавой войне между первыми апологетами Строителя, которые называли себя Хаммеритами, и "погаными" язычниками, рабами Woodsie Лордов. Отсюда в мире логично появляются древние, разрушенные города полные злобной нежити, отсюда Город игры буквально построен на подземных руинах, хранящих память о жуткой поступи Woodsie лордов. И эти глубины археологии ненавязчиво вплетаются в канву сюжета. Ненавязчиво — вот правильное слово, плавно подводящее нас к уроку номер два...

Волос действия — прядь сюжета — коса мира.

Гаррет не хотел спасать мир. Гаррет хотел жить весело и на халяву. Повидав в раннем детстве нищету и потертые кошельки, за которые временами приходилось платить разбитым ртом и синими потеками под глазами, он ушел в свою собственную воровскую нирвану, откуда никак не хотел вылезать. Залезая в очередной особняк, он видел странные секреты, временами за всем происходящим в городе и за его пределами ему грезилась странная тень, но Гаррет хотел жить весело. Не могу не вспомнить: "А интересно, напишет ли про нас кто-нибудь книжку в красивом красном переплете?" и затем "В том-то и дело, Сэм, что герои, попадая в сказку, не знают, каков будет ее конец. Иногда им приходится идти туда, куда им вовсе и не надо идти". Точно в точку мишени — события игры развиваются исподволь, постепенно вливая твое я в придуманный мир, и только к середине игры ты понимаешь, что это уже не игра и не развлекуха на манер "ограбил — пропил", а зловещая история, где лицо, не желающее смотреть в лицо событиям, может лишиться глаз. Точнее, по воле добрых дяденек-рассказчиков, одного глаза. Жаль, что я не участвовал в проекте, иначе самых-пресамых наглых воров, не желающих признавать очевидное, лишали бы обоих глаз — какова революция в жанре! — играть при темном мониторе, ориентируясь на звук. Скажем мимоходом, что при таком звуке это не казалось бы невозможным.

Кувырки сюжета "Темного замысла" пересказывать бесполезно. Иногда резкое изменение курса происходит прямо по ходу очередной миссии. Мечтал приступить к обносу храма Хаммеритов, которых считаешь придурковатыми фанатиками, но в лавке у торговца полукриминальным товаром, куда зашел за необходимыми в ремесле вещами, вдруг слышишь свист арбалетной стрелы — и торговец падает на стол, а ты, вжавшись в темный угол, слышишь хриплый шепот ассасинов, из которого становится ясно, что пришпилить собирались тебя, да перепутали малость в темноте. Ну что же, тебя считают мертвым, а мертвецу просто необходимо узнать, какая сволочь хотела, чтобы он им стал. Мертвецом. Тайком, на корточках, избегая полос света на истоптанных мостовых, стараясь не наступать на гулкие люки, за убийцами, которые непременно приведут тебя к дому заказчика.

Скажут, что в играх подобного плана (в тех, где на первом месте стоит сюжет) есть неизбежное ограничение свободы. Отвечу — ограничение свободы коробит только в том случае, если рассказчик бездарен. Если же он это тот таинственный сценарист (никак не могу дознаться, кто же он таков), что писал сюжет для игры "Вор", никаких помыслов о том, что вот пойти бы туда и сделать бы это, не возникает — не до того...

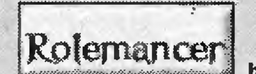
Секрет такого построения сюжета прост — работа, работа и roleplayng. Как еще можно назвать подготовительный труд по созданию одного единственного документа, который Гаррет, может быть, прочтет (если заглянет в библиотеку на втором этаже), а может быть и нет. Вот примерно так: "О'кей, Джон. Представь себе, что ты заместитель шерифа с не очень чистыми руками. С кем из воровского мира ты мог бы быть связан?" Ответная реплика Джона: "А какой у меня характер? Я бык, который нагло пользуется своим положением, или же я сильная личность, стоящая за бездарным шерифом? И вообще, умею ли я писать, или за меня пишет писарь? Образованный ли я человек и насколько? Как определить стиль этого письма?". Детализация — вот нужное слово для начала третьего урока.

Деталь — часть целого. Целое — цельное — совершенное.

Детализация — часть фирменного почерка хорошего рассказчика. Именно поэтому религия, к примеру, хаммеритов — это не просто абстрактная вера в прогресс и разум, а строгая система во всем, начиная с украшений на алтарях и заканчивая списком кар за разнообразные нехорошие проступки (в подземной тюрьме есть возможность насладиться таким списочком и прочувствовать всю иронию ситуации — пробравшись сюда, дабы вытащить из тюрьмы одного из своих должников, ты рискуешь попасть в этот самый список. Если попадешься, конечно). Хаммериты ходят, молятся, проводят обряды, имеют свой набор высказываний из священных источников, а на полу в библиотеке можно обнаружить выпавший из фолианта листок с подчеркнутой молитвой. Ересь же Woodsie лордов, как и положено любой, практически искорененной вере, есть не что иное, как смутный отголосок прошлого, да и то в пересказе тех, кто сделал повелителей чащоб и мрачных утесов историей. Мораль урока проста — думая о культуре, думай о мелочах, о том, как эти мелочи могут взаимодействовать друг с другом и как влиять на общий ход рассказа.

На цифре три остановимся. Святому свойственны троицы. А "темный замысел" свят в своей категории. Уставая петь дифирамбы творению Looking Glass Studio, мы лишь благосклонно посмотрим на недавно вышедший Deus Ex и провозгласим RPG свободное от цифр и кукл, от очков опыта и погони за выигрышем, RPG атмосферы и роли. ИЗ СОБСТВЕННЫХ ГЛАЗ.

P. S. Просматривая материал, я обнаружил, что забыл сказать об особенной атмосфере игры. Хм. Не будем уподобляться нарисованным пикселям, стоящим между вами и вашим игровым персонажем. Просто поиграйте в эту игру ВНИМАТЕЛЬНО. Из первых глаз.



Dzyan(spb)
media@cdland.ru
http://www.rpg.net.ru/

Интервью
"С тем, кого никто не видел"

Game Spy недавно порадовал всех любителей хорошего юмора, взяв интервью у человека, про которого ходят легенды — господина Гаррета из величайшей трилогии (ничего, если я так, вперед забегу?) современности Thief. Естественно, журналист был пару раз хорошенько обработан дубиной, однако все равно получилось довольно неплохо.

Интервьюер — Matt "Kindrak" Chandronait
Замечание редактора: Особая благодарность Terri Brosius, в прошлом работнику Looking Glass Studios, работающему сейчас в Ion Storm, за нахождение Garrett'a в мрачных закоулках.



GameSpy: Почему Вы не носите более мягкую обувь? Вообще-то несколько странно, что Вы предпочитаете носить обувь, которая производит столь громкие щелкающие и резкие звуки по кирпичам и стальным плитам. И вообще, из чего они сделаны? Может это проклятые сверхшумящие ботинки? И поэтому Вы никак не можете их снять? Я имею в виду, что у меня дома есть пара банных тапочек из поролона, и я мог бы одолжить их Вам, если Вы стеснены в средствах или что-то подобное.

Garrett: Я э-э-э... "позаимствовал" эти ботинки в одной захламленной лавчонке богатого торговца. Они являют собой лучшее из всего, что я видел. Они достаточно легки, чтобы не замедлять мой шаг и пока достаточно крепкие, чтобы защищать мои ноги. А что до Ваших банных тапочек, если бы они чего-то стоили, они бы у меня уже были.

GameSpy: А откуда такие проблемы с электрическим освещением? Ведь достаточно просто вывернуть лампочку...

Garrett: Я вор, а не Хаммерит. Если Вы так любопытствуете, как работает освещение, поступите в послушники к тому, кто понимает его секреты, на год или два.

GameSpy: Скажите, каково это — спасти мир? А дважды?

Garrett: Меня никогда не просили спасать мир. Однажды, дважды или еще как-нибудь. Это просто так происходит. В любом случае, я не тот парень, который говорит о своих чувствах.

GameSpy: Вас кто-нибудь считает героем? Я думаю, у Вас уже есть вагон спонсоров?

Garrett: Что такое вагон? Если это тот громыхающий транспорт, то я предпочту ходить пешком.

GameSpy: Как лучший из проходимцев, какой совет Вы дадите "зеленому" парню, который только начал свою "карьеру"?

Garrett: Обычно я не даю советов и не считаю себя проходимцем, но я бы сказал так: "Мальчики, если бы каждый раз, когда мне советуют бросить воровать я брал бы монетку, то эти два мешка с собой бы уже не уволок".

GameSpy: Какую музыку Вы слушаете? Ту музыку, которая преследует Вас постоянно, можно назвать зловещей. Вы больше похожи на ребят из The Cure, чем на парня, слушающего зловещую музыку.

Garrett: Про какую музыку Вы говорите? Разок я взял арфу в руки — звуки были, но музыкой это назвать было сложно. Фразой "The Cure", я полагаю, Вы обозначаете флаконы с лечебным зельем. А вот их я таскаю с собой столько, сколько возможно — к сожалению, они так тяжело достаются...

GameSpy: Вы когда-нибудь пробовали заглянуть в спальню к девчонке после принятия зелья невидимости? Колись, старик...

Garrett: Какую часть мира игры Thief Вы не поняли, странный интервьюер-вуайерист? Но в любом случае, эти флаконы с невидимостью раздевают намного быстрее, чем Вы можете себе представить.

GameSpy: Скажите, зомби — другая, непонятная нам форма жизни призрачного свойства, должны ли они быть уничтожены перед тем, как сожрут нас всех?

Garrett: Мертвецы сильны, но медлительны и тупы. Я предпочитаю их просто избегать.

GameSpy: А как произошло, что в Вашем городе к власти пришли верховные священники? Почему никто не поднял головы и не воспротивился этому? Все бы поклонялись им и их безбожным механизмам до тех пор, пока другая сила или бог не разрушила бы подобное существование. Может, эти глупые овцы ЗАСЛУЖИЛИ те ужасные пытки и бесконечные мытарства, от которых Вы их избавили. Город ничем не отплатил Вам за свое спасение и не заслуживает Вашей защиты!

Garrett: Я думал, я такой же циничный. Но позже мне пришлось согласиться, что в нашем Городе творится нечто непонятное — темные силы подвигали всех нас к темному будущему. Те книги, которыми владели Хранители, наверное, могут помочь.

GameSpy: Что пьем: пиво, вино?

Garrett: Вор не даст вору надраться. Я уже выпил 100 грамм, но ставил кто-то другой. В любом случае, лучше платите наличкой, а не выпивкой...

GameSpy: А винной стрелой не угостишь? Их действие довольно забавно.

Garrett: Да не вопрос. Встретимся завтрашней ночью на Hyde Streeet около заброшенного оружейного склада. Повесьте на пояс кошелек побольше, чтобы я его видел. Я, правда, не уверен, есть ли у меня с собой винная стрела, но у меня есть еще парочка в заначке дома... Надеюсь, обмен будет равноценным.

GameSpy: Хранители до сих пор являются тайной для тех из нас, кто слышал истории о Ваших приключениях. Хранителям очень интересны Вы. То ли они хотят дать Вам ранг служителя культа, то ли избавиться от Вас навсегда.

Garrett: Если бы Хранители хотели меня убрать, я был бы уже мертв. Проще говоря, они весьма грозные противники. А то, что они мной интересуются — это нормально. Вы забыли, что у них есть информация обо всех и обо всем.

GameSpy: Сколько времени Вы провели у Хранителей? Может, Вы расскажете какие-то подробности?

Garrett: Я покинул Хранителей, даже не являясь послушником. Они научили меня читать и писать, а также основам своего секретного языка Glyph. Они научили меня, как оставаться невидимым, пока я этого хочу, и некоторым другим навыкам, которые пригодились мне в моей... профессии.

GameSpy: Последний вопрос по поводу Хранителей: Вы уверены, что Вы полностью свободны от них? Кажется, у них есть необычная способность контролировать события, оставаясь в тени?

Garrett: Я никогда не стану свободным от Хранителей до тех пор, пока буду им полезен. Последние события убедили меня в том, что я недооценивал Хранителей и их Книги Пророчеств. Я больше не совершу такую ошибку.

GameSpy: Как по Вашему, Город полностью избавился от влияния Hammerit'ов и Mechanist'ов?

Garrett: Hammerit'ы — это фанатики, а фанатики — очень ненадежные друзья. Но не будем их винить за то, что пытались сделать Mechanist'ы. Я не думаю, что Город полностью избавлен от опасностей.

GameSpy: Вы никогда не пробовали переселиться в более крупный город? Там жить проще.

Garrett: Зато здесь — мой дом.

GameSpy: Известно, что Вы не любитель говорить о своем прошлом. Вы вообще помните счастливую пору своего раннего детства?

Garrett: Отчетливых воспоминаний не сохранилось, но я помню, что постоянно хотел есть и старался спрятаться от Hammerit'ов.

GameSpy: Сколько Вам лет? Пока еще никто точно не определил Ваш возраст.

Garrett: Я совсем не помню своих родителей и не знаю, сколько лет мне было, когда Хранители взяли меня на обучение. Да и вообще, я никогда об этом не думал.

GameSpy: Как пришелец, скажите, что поменялось в Городе? Пришла ли новая власть? Представляли ли жители, насколько они были близки к гибели?

Garrett: Я бы сказал, что ситуация была похожа на отсутствие власти. Это же продолжается и сейчас. Но это только мое мнение.

GameSpy: А что происходит с Pagan'ами? Они все еще барахтаются без поддержки и влияния Viktor'ии?

Garrett: Не знаю. Я к ним не заходил. В любом случае, вряд ли они будут рады меня видеть.

GameSpy: Когда Вы собираетесь уходить на покой? Или лучше спросить, уйдете ли Вы когда-нибудь в отставку?

Garrett: Мне иногда приходится думать о больших делах — таких, которые могли бы обеспечить мой достойный уход. Но я не уверен, что то, чем я занимаюсь — это работа, а не стиль жизни. Смогу ли я прожить без этого? В принципе, это единственное занятие, которому я обучен.

GameSpy: Расскажите про Ваши способности. Говорят, что Вы обладаете практически нереальной способностью растворяться в окружающей обстановке. Это или сложное и требующее опыта искусство, или в большей степени действие магии, которая дает Вам сверхчеловеческие способности?

Garrett: Может быть, Хранители и наделили меня сверхчеловеческой силой и магией, но у меня нет доступа к этим секретам. Мое обучение сделало меня профессионалом, но ничего сверхчеловеческого в этом нет. Бывают моменты, когда использую флакон с невидимостью, моховую стрелу или что-то подобное, дающее мне преимущество, но это снаряжение стоит денег и причем больших. Возможно, что эти вещи покажутся магическими тому, кто с ними не сталкивался.

GameSpy: И напоследок, что было самой ценной вещью из тех, что Вы... заимствовали? Думаю денежный эквивалент — не главное.

Garrett: На этот вопрос сложно ответить. Я "заимствовал" вещи, изменившие судьбу Города или спасшие мне жизнь. Некоторые из них не стоили больших денег, но я бы не смог отвечать на Ваши вопросы, если бы их не взял.

По материалам журнала Game Spy
Перевод: Наталья Комарова
Редакция: SilentMan
SilentMan@tut.by

Коды

Nocturne

Во время игры нажмите F10 и наберите:
godgames — режим бога
winblows — все оружие и патроны
skeletonkey — ключ skeleton key
moreammo — больше патронов
healme — восстановить здоровье
goremode — вкл/выкл Gratuitous Dismemberment mode
burningstake — горящий указатель
thunderstorm — дождь на улице
snowstorm — снег на улице
bighead — большие головы
silver — 500 серебряных пуль
aqua — 500 пуль aqua vampire
mercury — 500 пуль mercury
oldhat — спецшляпа
goldmode — cheap sales pitch
freezer — враги замерли вкл/выкл
ifarted — газовая маска

Imperium Galactica II: Alliance

В главном меню игры наберите LISTENUPEVERYBODY! Затем набирайте это коды:
ghettoblaster — Все воздушные юниты
-shootem' — получить все оружие;
-ghettoblaster — получить все корабли;
-dienodie — режим бессмертия;
-splasher — экранная заставка.

Counter Strike

В консоли на серверной машине введите sv_cheats 1, чтобы активизировать коды:
changelevel (levelname) — Сменить уровень
impulse101 — $16,000
givespaceweapon_awp — Arctic Sniper Rifle
sv_gravity # — Сменить гравитацию (от 999 до 999999)

Warcraft 2: Beyond the Dark Portal

Для введения кодов во время игры нажмите [Enter] и напечатайте их в открывшейся строке чата:
IT IS A GOOD DAY TO DIE — непобедимость
GLITTERING PRIZES — дает 10,000 золота, 5000 дерева и 5000 нефти
VALDEZ — дает 5000 нефти
SPYCOB — 5000 oil units
HATCHET — крестьянин срубает дерево за 2 удара
MAKE IT SO — повышает скорость производства
TITLE — повышает скорость ваших юнитов
NOGLUES — отключает магические ловушки
SHOWPATH — открывает карту
ON SCREEN — отключает туман войны
THERE CAN BE ONLY ONE — ?
FASTEMO — ?
UCLA — показывает сообщение "Go Bruins!"
DAY — показывает сообщение "FIEF"
NETPROF — лазерный дисплей
ALLOWSYNC — ?
DECK ME OUT — получить максимальный абгрейд всех строений
EVERY LITTLE THING SHE DOES — дает магам все заклинания
HATCHET, AXE AND SAW — повышает скорость добычи ресурсов
UNITE THE CLANS — победа
YOU PITIFUL WORM — поражение
THERE CAN BE ONLY ONE — посмотреть финальный видеоролик
NEVER A WINNER — бесконечная миссия
TIGERLILY — дает возможность перейти к любой миссии после введения дополнительного кода HUMAN x или ORC x (вместо x введите число от 1 до 14, и вы попадете на миссию с этим номером, перед введением этих кодов не забудьте ввести код TIGERLILY).

KISS Psycho Circus

Во время игры вызовите консоль (~) и вводите:
Invuln — God Mode.
GimmieGimmieGimmie — Все стволы.
NoClip — Прохождение сквозь стены.
NoTarget — Прицеливание Вкл./Выкл.
Spectator — Можно летать.
ChaseCam — Сменить камеру(5 видов).
CyclePlayerClass — Переключиться между 4 классами персонажей.
NextArmor — Увеличивает здоровье и броню.
PrevArmor — Уменьшает броню.
NextMonster — Перейти к следующему монстру.
PrevMonster — Перейти к предыдущему монстру.
RestartLevel — Рестартнуть уровень.
CameraLock — ?
Debug1 — ?
Debug2 — ?

Примечание: Некоторые читы могут не работать при вводе через консоль. Тогда надо сделать следующее:
Найдите директорию PROFILES, что в каталоге игры.
Найдите там конфигурационный файл (.cfg) для вашего персонажа и откройте его (Пример: C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG).
Найдите строку:
"Developer" "0"
и измените ее на:
"Developer" "1"
Примечание: при выходе из игры этот параметр снова обратится в "0".
Теперь запустите игру и идите в SETUP/KEYBOARD. Там будет две новых секции: "HUD TOGGLES" и "CHEATS". Все читы теперь можно "привязать" к конкретным клавишам.

Empire of the Ants

Запустите игру с параметрами Ants.exe /11. Во время игры нажмите [F11] и напечатайте:
Disco — прикол в игре;
LoseLevel — проиграть на уровне;
WinLevel — досрочно завершить уровень;
marche — заморозить муравьев;
showmap — открыть карту;
wannaFood — получить больше пищи.

Delta Force III: Land Warrior

Во время игры нажите ' и набирайте:
Drury — все оружие
Kariya — бесконечные патроны
Roy — неуязвимость

Технические аспекты сотворения мира
Продолжение

Использование клавиатуры, мыши и джойстика

Рассматривая решения различных проблем, возникающих в процессе разработки компьютерных игр, обязательно следует уделить внимание реализации управления. Не секрет, что неудобное управление способно загубить любую игру, какой бы интересной и красивой она ни была. Стандартные модули Turbo Pascal 7.0 предоставляют очень скудные возможности реализации управления в играх. В этой части статьи будут рассмотрены подпрограммы, позволяющие не только использовать мышь и джойстик, поддержка которых в Turbo Pascal 7.0 отсутствует вообще, но также значительно расширить возможности использования клавиатуры.

Обратимся сперва к клавиатуре. Рассмотрим процедуры, позволяющие определять нажатые клавиши даже в тех случаях, когда одновременно их нажато несколько.

```
uses Dos;

var pInterrupt09hVector: Pointer;
    bKeys: array[1..127] of Byte;

procedure KeyboardDriver; interrupt; assembler;
  asm
    mov ah,1
    in al,60h
    test al,80h
    jz @1
    xor ax,180h
  @1:
    mov bl,al
    mov bh,0
    mov [(offset bKeys)-1+bx],ah
    mov dx,61h
    in al,dx
    mov ah,al
    or al,80h
    out dx,al
    xchg al,ah
    out dx,al
    mov al,20h
    out 20h,al
  end;

procedure InitializeKeyboardDriver;
  var b1: Byte;
  begin
    for b1:=1 to 127 do bKeys[b1]:=0;
    GetIntVec(9, pInterrupt09hVector);
    SetIntVec(9, @KeyboardDriver)
  end;

procedure UninitializeKeyboardDriver;
  begin
    SetIntVec(9, pInterrupt09hVector)
  end;
```

Процедура KeyboardDriver является "драйвером", который вызывается всякий раз, когда на клавиатуре нажимается или отжимается какая-нибудь клавиша. Эта процедура определяет скан-код клавиши и отображает полученную информацию в массиве bKeys. Для запуска "драйвера" необходимо вызвать процедуру InitializeKeyboardDriver. Для завершения работы "драйвера" предназначена процедура UninitializeKeyboardDriver.

Методика использования рассмотренных подпрограмм такова: сначала вызывается InitializeKeyboardDriver; после этого в любой момент времени можно определять, какие клавиши нажаты, а какие нет; когда необходимость в определении нажатых клавиш отпадет или же программа должна будет завершить свою работу, вызывается UninitializeKeyboardDriver. Статус клавиш (нажата/отжата) определяется следующим образом: если значение bKeys[bScanCode] равно единице, то клавиша со скан-кодом bScanCode нажата, если нулю — то отжата. Каждая клавиша имеет свой собственный скан-код. Для того чтобы определить, какой код соответствует некоторой клавише, можно воспользоваться справочниками или же написать небольшую программу, отображающую скан-коды нажатых клавиш.

Следует отметить одну особенность использования приведенных выше подпрограмм.

Если в процессе работы программы необходимо вызвать такие функции и процедуры, как KeyPressed, ReadKey, Read и Readln, то следует либо разработать их аналоги, использующие возможности, предоставляемые "драйвером", либо отключить "драйвер" процедурой UninitializeKeyboardDriver, а затем, когда отработают стандартные подпрограммы Pascal'я, опять вызвать InitializeKeyboardDriver.

Завершая обсуждение использования клавиатуры, рассмотрим еще несколько небольших процедур, которые могут пригодиться при разработке игр или другого программного обеспечения.

```
procedure LockKeyboard; assembler;
  asm
    in al,21h
    or al,2
    out 21h,al
  end;

procedure UnlockKeyboard; assembler;
  asm
    in al,21h
    and al,253
    out 21h,al
  end;

procedure ClearKeyboardBuffer; assembler;
  asm
    mov ax,0C00h
    int 21h
  end;

procedure SwitchWindowsKeysOn; assembler;
  asm
    mov ax,1681h
    int 2Fh
  end;

procedure SwitchWindowsKeysOff; assembler;
  asm
    mov ax,1682h
    int 2Fh
  end;
```

Процедура LockKeyboard блокирует клавиатуру, не позволяя фиксировать нажатия/отжатия клавиш. UnlockKeyboard выполняет противоположное действие. Процедура ClearKeyboardBuffer очищает буфер клавиатуры, в котором сохраняются необработанные нажатия клавиш. Она предназначена для очистки буфера перед запросом ввода данных с клавиатуры. Процедуры SwitchWindowsKeysOn и SwitchWindowsKeysOff соответственно разрешают или запрещают прерывание выполнения программы, выполняемой в эмуляции DOS, посредством нажатия специальных Windows-клавиш.

Вообще-то, назначение этих двух подпрограмм несколько иное, но они подойдут и для использования так, как было сказано.

Перейдем теперь к обсуждению использования мыши. Здесь будут даны только необходимые подпрограммы, тогда как стандартные драйверы мыши предоставляют гораздо большую функциональность. Тем, кому потребуются более широкие возможности, следует обратиться к справочной информации по прерыванию 33h.

```
const LeftButton=1; RightButton=2; CenterButton=4;

function MouseSupportPresence: Boolean; assembler;
  asm
    xor ax,ax
    int 33h
    cmp ax,0FFFFh
    mov al,0
    jne @1
    inc ax
  @1:
  end;

procedure ShowMousePointer; assembler;
  asm
    mov ax,1
    int 33h
  end;

procedure HideMousePointer; assembler;
  asm
    mov ax,2
    int 33h
  end;

function MouseButtonsStatus: Word; assembler;
  asm
    mov ax,3
    int 33h
    mov ax,bx
  end;

procedure GetMousePointerPositions(var wX, wY:
Word); assembler;
  asm
    mov ax,3
    int 33h
    push ds
    lds si,wX
    mov [si],cx
    lds si,wY
    mov [si],dx
    pop ds
  end;

procedure SetMousePointerPosition(wX, wY: Word);
assembler;
  asm
    mov ax,4
    mov cx,wX
    mov dx,wY
    int 33h
  end;
```

Первым шагом, который следует сделать перед тем, как работать с мышью, является проверка присутствия поддержки этого устройства. Функция MouseSupportPresence кроме определения наличия поддержки проводит инициализацию мыши, что вызывает перемещение указателя мыши в центр экрана, причем указатель делается невидимым.

Процедуры ShowMousePointer и HideMousePointer соответственно показывают и прячут указатель мыши. После инициализации следует вызвать первую процедуру. Если необходимо осуществить вывод на экран какой-либо информации, то указатель следует предварительно спрятать, а затем показать вновь. Эта последовательность действий необходима для того, чтобы, если вывод осуществляется в ту область, где в данный момент находится указатель мыши, не происходили коллизии выводимого изображения и изображения указателя.

Для определения того, какие клавиши мыши нажаты, предназначена функция MouseButtonsStatus. В возвращаемом ею значении нулевой бит показывает, нажата ли левая клавиша (1 — нажата, 0 — не нажата). Первый бит закреплен за правой, а второй — за центральной клавишами мыши. Если, к примеру, необходимо определить, нажата ли правая клавиша, то для этого следует проанализировать значение выражения (MouseButtonsStatus and RightButton). Если оно равно нулю, то клавиша не нажата, если оно больше нуля, то клавиша нажата. Аналогично проверяются другие клавиши.

Последние две процедуры определяют (GetMousePointerPosition) или устанавливают (SetMousePointerPosition) текущее положение указателя мыши, которое сохраняется в переменных wX and wY. В графическом режиме положение указателя задается с шагом равном 1, в текстовом — равном 8.

В завершение этой части статьи рассмотрим использование джойстика. Для работы с этим устройством вполне достаточно двух подпрограмм, которые позволяют получать данные от двух джойстиков сразу.

```
const A1Button=16; A2Button=32; B1Button=64;
B2Button=128;

function JoysticksButtonsStatus: Byte; assembler;
  asm
    mov ah,84h
    xor dx,dx
    int 15h
  end;

procedure GetJoysticksCoordinates(var wAX, wAY,
wBX, wBY: Word); assembler;
  asm
    mov ah,84h
    mov dx,1
    int 15h
    push ds
    lds si,wAX
    mov [si],ax
    lds si,wAY
    mov [si],bx
    lds si,wBX
    mov [si],cx
    lds si,wBY
    mov [si],dx
    pop ds
  end;
```

Первая подпрограмма — JoysticksButtonsStatus — определяет, какие клавиши нажаты. Для этого анализируется выражение (JoysticksButtonsStatus and xyButton), где "x" задает джойстик ("A" или "B"), а "y" — клавишу выбранного джойстика ("1" или "2"). В отличие от того, как это производилось с определением статуса клавиш мыши, для клавиш джойстика нулевое значение выражения означает, что клавиша нажата.

Другая подпрограмма — GetJoysticksCoordinates — возвращает координаты джойстиков. Переменные wAX и wAY сохраняют координаты джойстика "A", a wBX и wBY — джойстика "B". Несколько слов по поводу того, как определить наличие джойстиков.

Для этой цели следует вызвать процедуру GetJoysticksCoordinates, и если все переменные (wAX, wAY, wBX и wBY) равны нулю, значит джойстики не подключены.

Итак, в этой части были рассмотрены вопросы использования различных устройств управления компьютерными играми. Информации, представленной здесь, а также в предыдущих частях статьи, достаточно для того, чтобы приступить к программной реализации игры.

Когда игра будет практически готова, в нее можно будет добавить воспроизведение звуков через Sound Blaster.

Как это сделать — тема следующей части статьи.

Продолжение следует

Сергей Иванчегло
come-from-beyond@mail.ru

Corbet — невидимость
Domi — артиллерия

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

В процессе игры нажмите клавишу ENTER, а затем введите следующие коды:
victory is mine — выигрыш
i'm a loser baby — проигрыш
fill this bag — получить 10 000 золотых монет
revelation — открыть всю карту
build anything — сделать доступными все строения
give me power — сделать доступными все заклинания
cheezy towers — заклинания действуют на любом расстоянии
restoration — восстановить уровень персонажей
frame it — показать FPS
grow up — выбранный герой получает дополнительные 5 уровней

Carmageddon: TDR 2000

Нажмите ' и введите следующие коды:
hereComesTrouble — разрешить режим использования кодов
openLevelsGuv — доступ ко всем уровням
cash — получить 10 тыс. дол.

Mercedes-Benz Truck Racing

Во время игры наберите **'BUGGYFIRL'**, чтобы включить cheat-режим. Затем можете набрать **'MOGLI'** для победы в гонке или **'ALLOFF'**, чтобы отключить читы.

No One Lives Forever

Для того чтобы использовать тот или иной чит, необходимо во время игры нажать клавишу T и ввести команду:
mpimyourfather — Бессмертие.
mpwegotdeathstar — Бесконечный боезапас.
mpkingoftehmonstars — Все оружие и полный боезапас.
mpmimimi — Все оружие и полный боезапас.
mpmaphole — Завершить миссию.
mpdrdentz — Полное здоровье.
mpwonderbra — Полная броня.
mpyoulooklikeyouneedamonkey — Добавить все опции брони.
mpgoattech — Добавить все оружейные апгрейды.
mpmiked — Выйти из игры, спросит "Do you want exorbitant amounts of money?" Если вы ответите "no", то проиграет недолго музычка.
mpbuild — Показать номер версии игры.
mpasscam — Вид от третьего лица в игре.
mppos — Включить-выключить отображение текущей позиции.
mprosebud — Сгенерить снегоход.
mpracerboy — Сгенерить снегоход.

Rune

Если вы купили приключенческий экшен Rune и застряли в какой-то его части, то воспользуйтесь этими кодами. Вводить их необходимо в консоли (попасть туда можно, просто нажав клавишу ' (тильда).
CHEATPLEASE — Активизировать режим ввода кодов.
GOD — Режим бессмертия.
GHOST — Прохождение сквозь стены.
FLY — Режим полёта.
WALK — Выйти из режима Ghost/Fly.
SUMMON [ITEM] — Сгенерить предмет.
OPEN [MAPNAME] — Перейти на уровень [MAPNAME]. Список всех названий карт смотрите еще ниже.
SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME] — Перейти на выбранный уровень со всеми вещами, которые уже набрали.
BEHINDVIEW 0 — Сменить перспективу на вид от третьего лица.
PLAYERSONLY — Приостановить всех NPC (Non-Player Characters).
KILLPAWNS — Уничтожить всех врагов.
TOGGLEFULLSCREEN — Включить/выключить полноэкранный режим.
PREFERENCES — Дополнительные опции.

Названия всех предметов:
VikingShortSword, VikingBroadSword, VikingShield, VikingShieldCross, GoblinAxe, GoblinShield, DwarfBattleSword, DwarfBattleAxe, DwarfBattleHammer, DwarfWorkSword, DwarfWorkHammer, DwarfBattleShield, RuneOfPower, RuneOfPowerRefill, RuneOfHealth, RuneOfStrength, MagicShield, DarkShield, RustyMace, RomanSword, SigurdAxe, HandAxe, Torch

Названия карт (расположены по порядку следования в игре): intro (intro movie), ragnarvillage (begin movie), ragnarvillage2, sailingship (level transition), sinkingship, sinkingship2, deepunder1odin, deepunder1odinbv, deepunder3, deepunder4, hel1, hel1a, hel1a2, hel1b, hell2end, hel3a, hel3b, hellift, goblin1, goblin2, trialpit, beetlefly (level transition), thorapproach, thor1, thormap3, thormap4a, thormap4b, thormap5a, thormap5b, thormap6loki, mountain1, mountain2, dwarftrans, dwarf1wwheel, dwarfmap2, dwarfmap3a, dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, loki1, oki1a, lokimaze, loki2, loki3a, loki3b, villageruin, asgard

Gunman Chronicles

Запустите игру со следующими параметрами в командной строке:
-dev -console -game rewolf
Во время игр нажмите "~" для вызова консоли и набирайте:
/god — неуязвимость
/noclip — прохождение сквозь стены.
/map x — переход на карту x
/impulse 101 — все оружие и патроны

Pharaoh

Найди файл Pharaoh_Model_Normal.txt, щелкни на нем правой кнопкой и отключи режим 'read-only' (только чтение), затем нажми OK.
Теперь открой файл в редакторе (notepad), прочти инструкции и меняй все что хочешь. Сохрани файл и установи аттрибут 'read-only' (только чтение) до того как начать игру.

Project I.G.I. (I'm Going In)

В главном меню наберите 'Nada'. Затем во время игры можете набирать:
allgod — God Mode для вас и вашей команды
allammo — бесконечные патроны
easy — минимальная сложность
ewww — враги умирают

Mercedes-Benz Truck Racing

Издатель/Разработчик: TNQ/Synetic. Жанр: Car Racing. Системные требования: P-233, 32 Mb Ram, Win.

В КАМАЗ врезается сзади 600-й Mercedes.
Из КАМАЗа выходит здоровенный детина, подходит к убитому "мерину" и презрительно произносит: "Ведь только вчера новое ведро повесил!" *Анекдот*

Начну с того, что, как ни странно это констатировать, но за уже почти полуторадесятилетнюю историю игрового мира, симуляторы гонок на грузовых автомобилях можно смело пересчитать на пальцах одной руки. Чем объяснить столь презрительное отношение к "тракам", как их называют в Америке, разработчиков игр я не знаю. С другой стороны, каждый выход подобной игры становится знаменательным событием. Из последних разработок стоит, пожалуй, отметить отечественные "Дальнобойщики" (обе части), хотя у нас в стране вторая часть так до сих пор и не вышла.



И вот компания TNQ выпустила полноценный гоночный симулятор на грузовиках. Игра разрабатывалась под бдительным контролем сотрудников корпорации DaimlerChrysler AG. Компания не только предоставила свои болиды для составления наиболее полной цифровой модели, но и помогала программистам создать как можно более реальную физическую модель поведения болида на трассе.

Сама игра, по идеи, является симулятором Кубка FIA по гонкам на грузовиках класса Super Truck Racing. К сожалению, в игре есть только 8 грузовиков марки Mercedes. А ведь в реальных гонках есть еще и MAN, DAF, Caterpillar и т.д. Но в этой игре вы и ваши соперники ездите на совершенно одинаковых тягачах. С другой стороны, отрадный факт — это соответствие гонок правилам FIA, в частности ограничение максимальной скорости в 160 км/ч.

Как я уже говорил, в игре представлено восемь тягачей марки Mercedes. Они отличаются друг от друга только раскраской. За рулем этих тягачей вы увидите совершенно реальных гонщиков гоночной команды Mercedes. Например, чемпиона в этом классе гонок Стива Перриша.

В игре есть 9 реальных трасс, на которых проходят гонки грузовиков: Нюрбургринг, A1-Ринг, Мизано, Донингтон и другие. В Mercedes-Benz Truck Racing реализован полный гоночный уик-энд. Он как раз растянут на два дня, в котором умещаются тренировочные заезды, квалификация, разогревочные заезды и собственно гонка. В самой игре есть несколько режимов гонок: одиночный заезд, тренировка, чемпионат, мультиплеерная гонка.



Что касается самой гонки, то тут есть два интересных момента. В самом начале игры сила компьютерных соперников установлена на уровне 80%. Так вот, с непривычки, вы будете всегда находиться в хвосте пелетона, т.к. управление тяжелым грузовиком дело не такое простое, как может показаться. Сила инерции многотонного болида такова, что малейший перебор в скорости при входе в поворот чреват практически неконтролируемым заносом. К сожалению, тягач практически не тормозит двигателем, а потому тормозами приходится пользоваться в каждом повороте, причем очень и очень интенсивно.



В целом, стоит отметить, что сам гоночный процесс очень впечатляет. Я говорю именно о своих впечатлениях. Дело в том, что еще никогда грузовой симулятор не передавал именно монументальность управления таким транспортным средством. Даже если для вас не столь важна физика поведения автомобиля, то вас, наверняка, покорит тот дух борьбы, которой присутствует в этой игре.

Вообще, физическая модель Mercedes-Benz Truck Racing выполнена на высочайшем уровне. Очевидно, что советы гонщиков команды Mercedes не прошли даром для разработчиков игры.

Что касается графической стороны игры, то тут осталось двоякое чувство. С одной стороны, великолепная по качеству графика, поддержка всех самых высоких разрешений экрана, поддержка графических ускорителей, а с другой — чрезмерная требовательность к ресурсам вашего компьютера. Впрочем, досадных мелочей хватает и в самой графике. Например, мне непонятно, почему в зеркале заднего вида машины отображается всегда одна и та же картинка, причем статическая. Это очень неудобно, когда вы ведете болид, смотря на дорогу из кабины, вы полностью лишены возможности видеть происходящее сзади вас, отчего временами [illegible] соперники бьют вас ненавязчиво в попку.



Правда, в кабине видны работающие приборы. Практически у всех приборов отклоняются стрелки. С другой стороны, слишком слабо видны внешние повреждения грузовика. Даже после фундаментального вылета с трассы и "поцелуя" об отбойник лишь очень внимательный игрок сможет заметить, что же повредилось у машины. Второй предлагаемый вид — сзади/сверху, не слишком удобен при управлении машиной, ибо в нем несколько хуже чувствуется момент начала заноса.

В игре реализовано несколько видов погодных условий: солнце, дождь и туман. К сожалению, погода не сделана динамической и измениться во время гонки не может. Но зато очень мило смотрятся горящие в тумане фары грузовика. К сожалению, они только присутствуют как факт, ибо реальной помощи от них особенно не видно. Но самое потрясающее в игре — это звук. Никогда я не слышал, чтобы звук был настолько глубоким. Он полностью трехмерен и записан с использованием системы Dolby Surround. Так что обладатели подобных акустических систем смогут "поймать кайф" от наслаждения настоящим трехмерным звуком. Единственное, что немного раздражает, так это то, что при максимальной скорости грузовика двигатель, кажется, работает на меньших оборотах, чем должен.

В целом, стоит отметить, что игра удалась разработчикам. Несмотря на указанные мелкие недостатки, Mercedes-Benz Truck Racing очень детально погружает вас в настоящую атмосферу гонок на тягачах. Эта специфическая атмосфера просто пронизывает всю игру насквозь. И, что самое главное, полностью заставляет вас почувствовать себя неотъемлемой частью той жизни, где правит скорость.

Soulfly

Материал предоставлен игровым сайтом http://www.gemnet.ru/

GAME 2000

Материнский сайт множества игровых "планет" — GameSpy.com завершил новую глобальную акцию, в ходе которой каждый посетитель мог проголосовать за свою любимую игру в любом жанре, будь то экшен, стратегия, РПГ или любая другая категория. Вот как разделились симпатии игроков:

Action:
1. **Star Trek: Voyager — Elite Force** (Raven Software и Activision)
2. **American McGee's Alice** (Rogue Entertainment и Electronic Arts)
3. **Rune** (Human Head и Gathering of Developers)

Adventure:
1. **The Longest Journey** (Funcom)
2. **Escape from Monkey Island** (LucasArts)
3. **The Blair Witch Project One: Rustin Parr** (Terminal Reality и Gathering of Developers)

Simulation:
1. **MechWarrior 4** (Microsoft и FASA Interactive)
2. **Enemy Engaged-RAH-66 Comanche Versus KA-52 Hokum** (Razorworks и Empire Interactive)
3. **Allegiance** (Microsoft Research)

Sports:
1. **PGA Championship 2000** (Sierra и Headgate Studios)
2. **High Heat Baseball 2001** (Razorworks и Empire Interactive)
3. **Superbike** (EA Sports)

RPG:
1. **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** (BioWare и Black Isle Studios)
2. **Diablo II** (Blizzard Entertainment)
3. **Vampire: The Masquerade — Redemption** (Nihilistic Software и Activision)

Strategy:
1. **The Sims** (Maxis and Electronic Arts)
2. **Sacrifice** (Shiny Entertainment)
3. **Ground Control** (Massive Entertainment и Sierra Studios)

Playstation 2
1. **Madden 2001** (EA Sports)
2. **SSX** (EA Sports)
3. **Ridge Racer V** (Namco)

Dreamcast:
1. **Shenmue** (Sega AM2)
2. **Jet Grind Radio Smilebit** (Sega)
3. **Skies of Arcadia OverWorks** (Sega)

Чего ждут на Западе в 2001 году?

На сайте Gamespot появился список проектов, наиболее ожидаемых западными игроками в следующем году:
1. Duke Nukem Forever
2. Halo
3. Republic
4. Team Fortress 2
5. Black & White
6. Tribes 2
7. Battle Realms
8. NBA Live 2001
9. Startopia
10. Warcraft III
11. Pools of Radiance: Ruins of Myth Drannor
12. Neverwinter Nights

Победители пока могут праздновать победу, но могут быть и другие мнения (уверена, многие не согласятся, особенно в жанре стратегий). Предлагаем всей играющей братии поучаствовать в создании рейтинга лучших игр по мнению читателей ВР и назвать Лучшую Игру года на ваш взгляд, можно в нескольких жанрах, а также написать, какую игру вы больше всего ждете в новом году (письма с пометкой "ХИТ").

виртуальные радости компьютерных планет A·Z
Учредитель и издатель — ООО "Нестор".
Регистрационное свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати Республики Беларусь 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул.Варвашени, 77-443.
Тел./факс (017) 234-63-11. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". E-mail: vr@nestor.minsk.by.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2000.

Шеф-редактор Марина Коневега.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 26.12.2000 г. в 19.00. Тираж 14.500 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии издательства "Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф.Скорины, 79. Заказ № 6674.